# PSP info

Игры в номере

Тема номера Valkyrie Profile

Пароли

Игры

Прохождения

Софт

010110001101

Новости

История Пиратов

март.2008

Журнал о PSP и для PSP

№ 2

**Всем привет и...**

Что значит март для обыкновенного человека?Время когда девушки/мамы/жены требуют конфет и цветов на свой любимый праздник.Время когда мартовские коты не дают ночью спать!Красота одни словом...

Март прекрасная пора.Время обновления!Слегка подработав дизайн и состав редакции (не беспокойтесь мы до сих пор с вами),отправляем на ваш суд второй номер журнала.Тема номера:широкоизвестная в узких кругах и великолепная игра Valkyrie Profile.На самом деле статья,а вернее даже полное прохождение игры,по своей сути уникальная.На просторах всемогущего интернета вы такого не увидите.Ручная работа так сказать...
В номере как всегда свежие(только что порубленные и приготовленный) игровые новости,рецензии,читы к играм.Внимание:открываем раздел МОДИНГ psp и история пиратства! Второй номер нашего журнала - это собрание новейших хитов этого месяца!Flat out,Pro Street,God of War - мы молились и ждали.Оказывается не зря молились....
Надеюсь что вам понравиться.Pspinfo желает вам приятного прочтения!
Дорогие дамы!Еще раз с праздником дорогие наши дорогие и горячо любимые девушки/мамы/сестры/жены!Извините за позднее поздравление...
Так же поздравим нашу неотразимую Лунную с праздником!

*Всегда ваши главные редакторы*

Оглавление...


1)Новости 3-4 стр.
2)Обзоры
*God of War 5-7 стр.*
*Pro Street 8-12 стр.*
*Flatout 13 - 15 стр.*
*Medal of Honor 2 16 - 17 стр.*
3)Тема номера
*Valkyrie Profile:Lanneth 18 - 44 стр.*
4)Тех Цех
*Time Mashine 45 - 46 стр.*
*FAQ о PSP 47 - 48 стр.*
5)Разработчики Vs Пираты 51 - 53 стр.
6)Читы 54 - 58 стр.
7)Связь с редакцией 59 стр.


На форуме будет открыта тема, по поводу некоторых специфических разделов журнала. Ваши голоса важны для нас

# NEWS

Кто ни будь, когда нибудь , ломал себе крышку UMD привода? Надеюсь что нет, но если с вами всё-таки случилось это, то не надо отчаиваться! Хорошие парни из MMR разработали комплект для замены крышки UMD-привода вашей PSP! Так что теперь у кого сломана крышка UMD-привода имеют возможность всё исправить.

В первом уровне The Force Unleased, которая выходит на PS3 и Xbox 360 тебе дадут возможность сыграть за самого Дарта Вейдера. Действие развернется на планете Вуки и ты будешь охотиться на выживших джедаев, убивая на право и на лево несчастных Вуки. Ждем давно, но теперь уже с нетерпением.

Sony открыла свой первый Бутик в штате Айова и этот Бутик специализирован на продажу аксессуаров для PSP, к примеру - винный стакан с эмблемой сони. Единственный недостаток этих эксклюзивов - очень высокая цена, а так же, в большинстве своем, крайняя непрактичность (например штопор). Однако, владельцы толстого кошелька, наконец-таки смогут сделать свою PSP самым гламурным предметом в мире.

Владельцы  Sony (PSP)  скоро будут в состоянии делать голосовые и видео запросы по беспроводному Интернету.
Таким образом, при помощи камеры с микрофоном, владельцы psp смогут устроить видео чат с другими владельцами psp.
Первоначальное обслуживание будет доступно только в Великобритании, и будет действовать только дома через wi-fi или в Хотспотах радио Бритиш Телекома.

Согласно Бритиш Телекому, программное обеспечение будет в конечном счете распределено компаниям телекоммуникаций и в 100 других странах.

Компания Atlus анонсировала скорый выход R-Type Command для платформы PlayStation Portable. R-Type Command не будет очередной частью культового скролл-шутера, а представит на твой суд совершенно новую концепцию пошаговой стратегии.

По сюжету игры тебе предстоит принять роль командующего космической армады, которая во что бы то ни стало должна победить воинствующую империю пришельцев Bydo. Помимо совершенно нового для этой серии жанра (пошаговой стратегии), игра представит на твой суд возможность управлять войсками расы Bydo, более 100 военных юнитов, которые можно апгрейдить по ходу игры, а также убойный мультиплеер для двух игроков.

Появление R-Type Command на полках магазинов ожидается 6 мая этого года, так что не пропусти!

**EA формирует будущее**

Electronic Arts (Canada) объявляет о наборе людей, способных изменить будущее игровой индустрии в играх серий The Sims, Medal of Honor, FIFA Soccer и Need for Speed. Основные требования - владение языком и беспрецендентное владение своими знаниями.

Что из этого следует? Только лишь то, что разработчики собираются серьёзно освежить контент своих нынешних блокбастеров и сделать основной упор на он-лайн составляющую. Также с уверенностью можно сказать, что данный набор персонала не окажет влияния на новую часть НФС, уже находящуюся в разработке.

**Прощай легальный стритрэйсинг?!**

Следующая Need for Speed не будет преемницей «уличного» стиля ProStreet, она будет ориентироваться на более ранние игры серии.

Об этом заявил президент EA Games Фрэнк Гибо (Frank Gibeau), выступая перед инвесторами и аналитиками с докладом о перспективах развития в наступившем финансовом году.

По его словам, продажи ProStreet не оправдали надежд EA. Одной из причин этого был уход ProStreet от профессионального тюнинга и полицейских преследований к концепции легальных гонок на закрытых треках. А это не совсем то, что ожидали настоящие фанаты серии.

Но Фрэнк Гибо дал понять, в каком направлении будет двигаться EA Games, разрабатывая очередную игру серии.

Он пообещал, что Need for Speed вернется к своим корням с множеством особенностей, включая открытое игровое пространство и новые игровые режимы. Пока что о новой NFS известно только её название:Need for speed underground 3! Ну чтож будим надеяться то что она получится такой, какой мы её представляем!

Как мы уже знаем, скор на экраны кинотеатров поступит фильм о Железном человеке(Iron man),и вместе с ним выходит одноименная игра по мотивам нового фильма! А теперь я расскажу вам то, что известно на сегодняшний день о сюжете! Тони Старк, основатель корпорации Старк Индастриз, промышляющей распространением оружия, однажды, в течении рекламы репульсорных технологий в Афганистане, попал в плен к террористам и был обречен вместе с сокамерником Профессором Йин-Сеном конструировать сверхмощную ракету массового поражения, не имеющую аналогов. Сделка была такова, что создав данное оружие, террористы бы отпустили его и всех пленных на волю. Но подслушав коварные планы злодеев, Старк решается обернуть собственное оружие против своих заказчиков. Вместо ракеты, Старк собирает железную броню, карает злодеев и освобождает из плена невинных людей, которые сразу начинают считать гения механики и физики — национальным героем.

По возвращению на родину, Старка ожидает еще больший успех, чем до плена. Он выпускает в свет некогда запрещенные к распространению десятки других доспехов железного костюма и сражается с преступностью в образе Железного Человека. Но в течении следующего времени, Старк начинает терять все — девушку, друзей, рейтинги корпорации и славу. Он начинает употреблять наркотики и алкоголь, становится явным позором нации, на его пути встает коварный конкурент в отрасли промышленности Обадья Стэйн, выкравший у Тони не только корпорацию, но и секретную броню «Айрон Мангер» с помощью которой, Ободья наносит удар по беспомощному Железному Человеку. К сожалению большего, о сюжете пока что не известно! Но ясно одно игрой занимается Sega совместно с Activision,и это должно означать, что игра получится качественной! Так же разработчики обещают нам красивую графику, и разнообразный геимплей! Так же нам обещают полную свободу действий, что из этого получится нам не известно! И напоследок исключительные черты этой игры:

РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ: Железный Человек один сражается с армии реактивных истребителей, военными танками, и всякими злодеями.

УПРАВЛЕНИЕ МОЩЬЮ: Игроки направят мощь к различным частям иска костюма Железного Человека, создавая разнообразие уникальных видов нападения.

ХАОТИЧЕСКИЕ ПОЛЯ БИТВЫ: Открытые поля битвы создают бой adrenalinepacked, заполненный непредсказуемыми моментами.

ВНЕ КИНО: игра включает дополнительные сюжетные линии из жизни Железного Человека, которые не показаны в фильме.

ОТКРЫТЫЙ МИР: Игроки имеют полную свободу перемещения, кратко говоря, он может сражаться и делать то, что ему вздумается на земле и в воздухе!

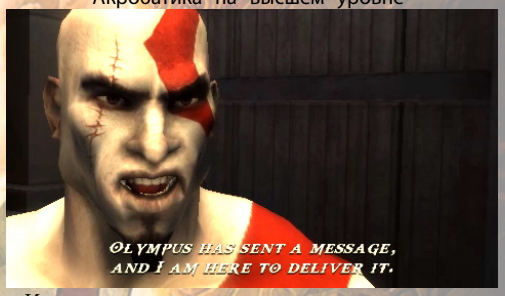
Вот вообще и всё что пока что известно об игре, мы будим ждать новых подробностей, а потом расскажем обо всём вам!P.S: Игра выйдет в начале мая 2008 года!

GOD OF WAR II
PSP

*Вот, наконец, и вышла так горячо ожидаемая игра под названием* **God of war chains of Olympus**. Однако стоит ли присуждать ей звание «Игра года», или вообще провозглашать как эталон игр для psp? Что же, давайте разберемся.

Как всем уже известно, действие God of war chains of Olympus разворачиваются до первой части God of war, ставшей эксклюзивом для Playstation 2. Уже только от одной демоверсии в голову напрашивается слова ”Супер, лучше и придумать нельзя”! А при знакомстве с полной версией, понимаешь - sony подарила нам шикарную игру, от которой невозможно оторваться. Что в ней особенного? – Ну, для начала в God of war chains of Olympus восхитительная графика и шикарная анимация. С первых же секунд, вам сразу начинает казаться, что это не игра. Атмосферой мифов Древней Греции пронизано все.

Акробатика на высшем уровне




Игра сопровождается роликами на движке игры

Однако, помимо Восхитительных пейзажей, не дают заскучать и постоянные сражения. Как и в других играх серии, боевая система представляет собой нагромождение разнообразных приёмов и комбинаций. Кратос с таким мастерством вертит своими мечам, что буквально разрезает врагов на части - кровь льется рекой, а мясорубка не прекращается ни на секунду. Освоив нехитрое управление, вы сможете в мгновение ока изничтожать по три – четыре противника. Визуализация боев довершает дело – такой зрелищности вы не найдете в Prince of Persia.

В крови недостатка не имеется

Графика потрясает, psp трудиться на всю катушку

Как ни странно, но для портативной игры, в GOW оказалось на удивление много локаций - просторных и, местами, с головоломками, которые, впрочем, не сильно отвлекают от рубки мяса.

*Теперь кратко о режиме истории. К величайшему сожалению, здешняя история не дотягивает до своих собратьях на старшей приставке. В Chains of Olympus  она очень коротка и легко проходится.*

По ходу сюжета, нам открываются новые заклинания и усовершенствования. Самым первым заклинанием будет, как бы лучше описать - «огненный удар»: задействовав нужную комбинацию кнопок, мы увидим, как над головой Кратоса возникает огненный монстр, бьющий по земле и наносящий врагам урон огнем. Со временем, заклинание улучшается. О боссах то же стоит упомянуть. Уж чего здесь много так это боссов. В основном, они представляют собой особо крупных супостатов, таких как огромный циклоп, медуза - горгона, и остальные, известные нам по мифам мифические существа.

Справиться с ними не просто - для начала нам нужно будет как следует избить злодея мечами, пока над его головой не появится особый знак - круг, означающий, что нажав на соответствующую кнопку, можно запустить мини-игру, позволяющую обить противника сразу. На экране будут мелькать обозначения соответствующих кнопок. Если вы успеете, то увидите, как  Кратос, демонстрируя чудеса акробатики и владением оружия, будет запрыгивать на, допустим, циклопа, а потом просто забьет один из своих мечей ему  в глаз, после чего несчастный замертво упадёт. И так с каждым!

Совершенствуясь, Кратос улучшает свои мечи и заодно узнаёт новые комбинации, которые с каждым разом выглядят всё лучше и лучше.

Режим истории средним геймером проходится за 4 с чем то  часа. Почти перед самым концом игры, нас порадуют дополнительным видом оружия - «Рукой Зевса», с помощью которой вы сможете ломать некоторые двери и особо крупные статуи. Увы, в бою рука слишком неповоротлива, что бы быть достойной заменой мечам, но все равно приятно.

Меню улучшения навыков

Взаимодействие с различными предметами радует

Убийственно красиво

В общем, поиграть в GOW должны все без исключения, у sony получилось создать яркую, красивую, запоминающаяся (пусть и не очень продолжительную) игру, которая останется в вашей памяти на долго - 4 часа счастья обеспечены.

Старику Харону очень качественно настучали по голове

Вот что представляет из себя GOW – короткая, местами однообразная, без мальтиплеера, но все же чертовски привлекательная игра, способная вырвать вас из реальности, пусть и не надолго, зато полностью.

Это так....первый босс

**Оценка редакции:**
Графика 10/10
Звук 10/10
Геимплей 8/10
Интерфейс и управление 9/10

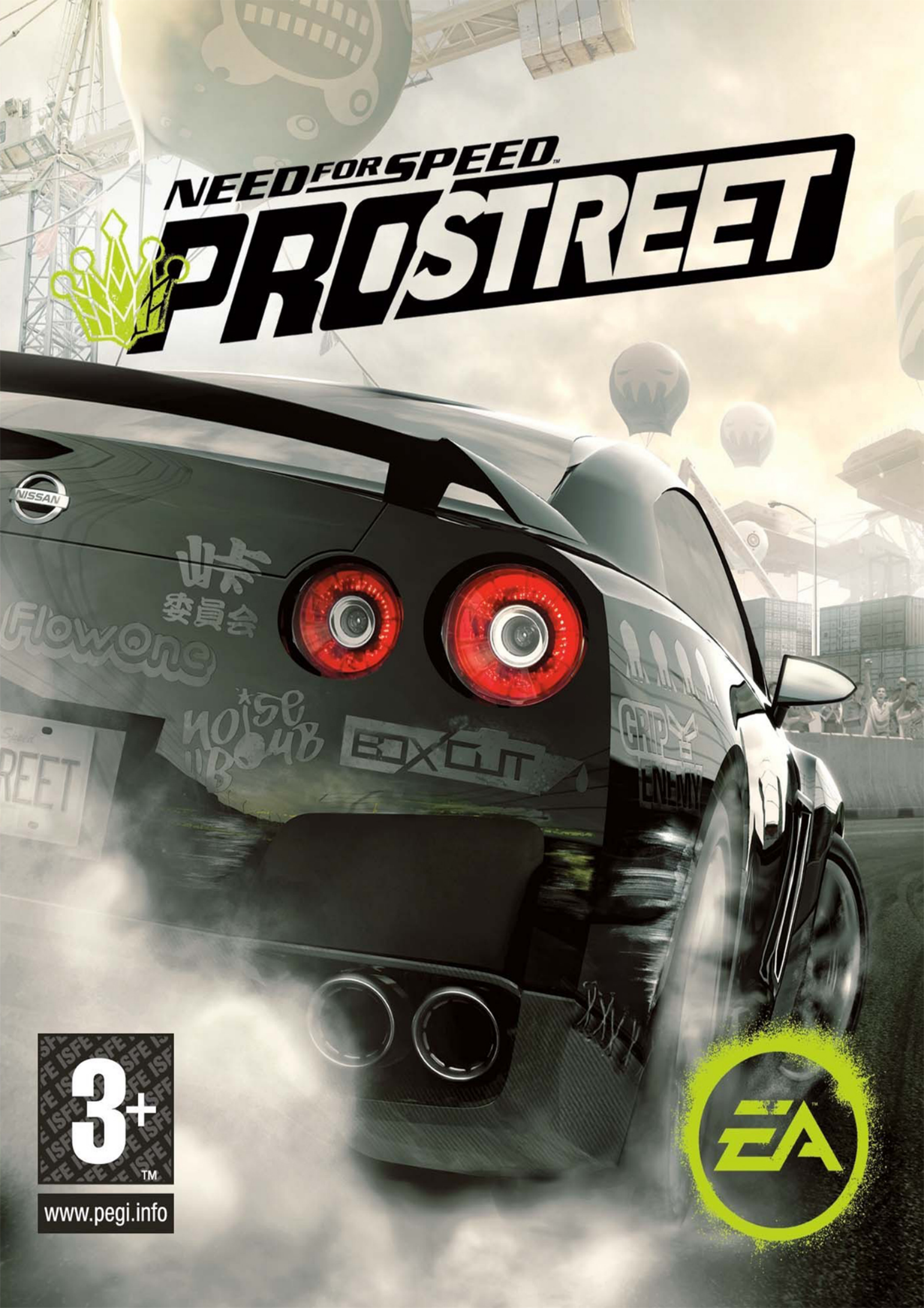
Чем то напоминает наследие Каина

Действительно широкий размах

Недостатка в комбо не ощущаеться

Вторая локация оставляет очень приятные впечатления

# NEED FOR SPEED™ PROSTREET



Вышла долгожданная версия Жажды скорости на платформу PSP.

Несмотря на всеобщее неодобрение, игра получилась интересная, а главное динамичная – чего крайне не доставало прошлым частям серии на PSP. Судя по всему, разработчики переписали заново движок игры, повысив тем самым уровень графики, гораздо улучшив систему управления, и добавив систему повреждений корпуса. (Одни из важных факторов)
Как и в прошлых сериях игры, сюжет тут не главное. Когда впервые включаешь игру, хочется вспомнить про стрит на компьютере, и он действительно вспоминается, почти полностью копируя версию с ПК.
Но главные детали присущие всем играм серии жажда скорости на PSP отсутствуют. Иногда просто тоскливо становиться, когда ты делаешь поворот и не видишь вездесущих стрелочек, которые плавно показывают, куда надо завернуть, вися в воздухе и имея непрошибаемую структуру. Также отсутствуют машины “декорации” жизни города, которые порой доводили до белого каления своими возникновениями из-за поворота проводящими к столкновению, а в следствии и к проигрышу.

**Уровни** тут разнообразны: каньоны, леса, езда по городу, равнины. Иногда получается так, что нельзя перейти на следующий уровень, если не куплена машина определённого класса. Классов тут 4: Tuner, Muscle, Sports, Super. Мощность машин соответствующе возрастает.

**Графика** - хоть и стала лучше, но эффект замыливания порой терзает глаз. Вероятно разработчики так решили реализовать частично технологию анти алясинга (сглаживание), так необходимую и желанную на этой платформе. На машины, а их тут много и все известных фирм тратить полигонов не стали. Все они выглядят очень шикарно в разделе тюнинга, а вот на трассе детали опять же снижаются из-за замыливания.

**Корпус** - Исчезла обвеска корпуса новомодными бамперами, боковыми вставками и спойлерами. Неминуемая плата за систему повреждений. И честно говоря, было бы лучше если-бы убрали повреждения и добавили обвеску. Тем более в отличии игры от ПК тут все повреждения убираются к финишу, и машина переходит опять в опрятный вид. Единственный плюс от системы повреждений заключаеться в том, что есть врубаться в стену определённым местом машины (например, левым колесом) то когда эта часть покраснеет на специальном графике состоянии машины, появиться новомодный эффект “прихрамывания” машины на то самое колесо, и эффект заруливания автоматически в никому неведомую сторону. Выглядит это очень забавно однако шансы пройти раунд с убитой машиной резко снижаются.

**Управление** – разработчики прикрутили странную вещь, машина иногда заворачивает сама по себе, конечно в резкий поворот не впишется, но всё-же…Игра и так легкая, а тут ещё и непонятное управление само по себе.

**Меню** - тоже переработали, и наворочали 3D графику даже туда. Оно стало неудобнее. Зато вернулся EA media center тот самый плеер, который все видели ещё в карбоне. Он позволяет проигрывать песни из игры и при закрытии плеера проигрывать их дальше.

**Вердикт** – игра получилась, несомненно интересная, динамичная и интересная публике любящей мульти плеерные баталии так как уровни настоко легки что игру можно пройти за один день. Даже не смотря на большой успех прошлых серий и небольшие недоделки этой части, эту игру можно назвать лучшей из серии жажды скорости на PSP. Мы так долго её ждали, да она неоправдала наши ожидания, но все-таки она достойна, чтобы в неё играли.

Оценка редакции
Графика 9\10
Звук 7\10
Интерфейс и управление 8\10
Геймплей 8\10

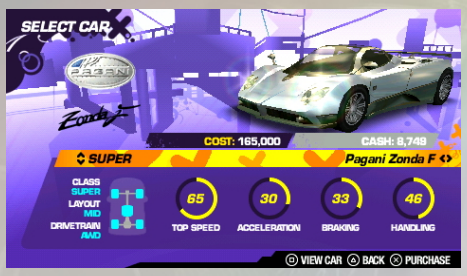
Таблица машин встреченных в игре

TUNER

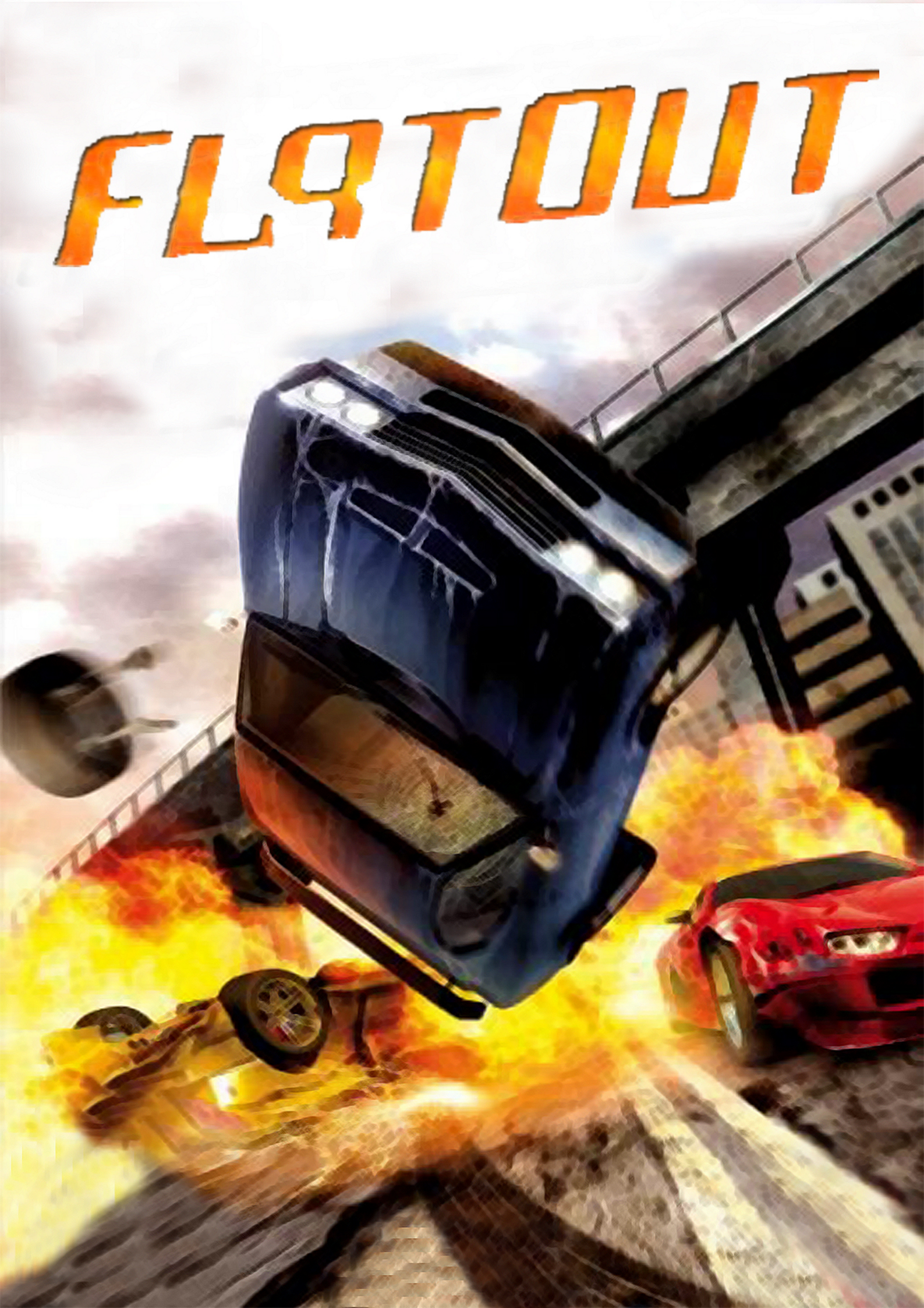
MUSCLE

## SPORTS

## SUPER



# FLATOUT



Вот, наконец, и вышла FlatOut: Head On - все фанаты серии радуються, эта игра призвана, исправить ситуацию на нашей платформе!
Как мы знаем, раскрученная Need for speed Pro street с грохотом провалилась. FlatOut: Head On был призван реабилитировать жанр гонок на PsP, и, надо сказать, у него это получилось. Разработчики из Empire Interactive Racing смогли перенести Flat-out 2 с Playstation 2 на psp практически без потерь, но, всё-таки, это не FlatOut 2 с Playstation 2, а самостоятельная игра.
Итак, давайте разберемся.
Разработчики сотворили маленькую революцию - впервые на psp в гоночных симуляторах есть столько разрушаемых объектов. Например, когда вы проезжаете мимо придорожного кофе, вы можете его разломать, получив за это прибавку к нитро. Не забыли и про систему повреждения автомобиля в реальном времени. В игре присутствует более 33 автомобилей. Они разделены на 3 класса: Автомобили для дерби, гоночные и уличные.
В отличие от второй части серии здесь появился режим Carnage, то есть, в переводе на русский язык, - Резня. На мой взгляд – это один из самых интересных режимов в нём нам надо успевать доехать до чекпоинтов и вместе с этим разносить разрушаемые предметы в пух и прах, а так же, по возможности, уничтожать  машины соперников.
Присутствует и стандартный режим, который был во всех играх серии - Flatout mode. Он разделяется на три подгруппы: дерби, профессиональные гонки и уличные гонки. Для каждого из них есть свои автомобили (то есть гонять на автомобиле для дерби в режиме уличных гонок не получится). Так же в этом режиме доступна прокачка автомобилей.

Остались и фирменные режимы. Один из них - режим, в котором нам надо издеваться над персонажем. Под это выделено 12 локаций. В одной из них надо разогнаться как можно быстрее и на скорости  выкинуть персонажа  из кабины автомобиля, несчастный подлетит вверх метров на 70, а то и выше, а потом смешно упадёт вниз. В другой нам предлагают сыграть персонажем в боулинг и т.д.

В режиме дерби мы находимся в закрытом пространстве и вместе с нами ещё около 7 автомобилей. Суть этого режима - просто остаться в живых, то есть  все машины будут между собой тараниться, пока не останется один – победитель.

Присутствует и мультиплеер. В нем позволяется сыграть с друзьями на результат или объединить консоли через wi-fi и всей компанией устроить заезд.

Что касается музыкального сопровождение то оно в этой игре просто превосходное - композиции хорошо подходят под здешнюю атмосферу. Во время заезда музыка подбадривает и заводит. То же самое можно сказать и о графике. На данный момент это самая красивая гонка на psp.

Вердикт: игра оправдала все ожидания.

Отличное музыкальное сопровождение, потрясающая графика, Убойный геймплей, динамика и реалистичное  управление - всё это объединяется в одно слово FlatOut: Head On.

Эта игра непременно достойна, чтобы в неё играли и восхищались. И на сегодняшний день это одна из лучших гонок для sony psp!

Оценка редакции

Графика 10/10

Звук 9/10

Управление и интерфейс 9/10

Геймплей 10/10

# MEDAL OF HONOR HEROES 2

Вы когда-либо слышали высказывание, "Героев помнят, но легенды никогда не умирают!"? Вы поняли бы это высказывание, если бы вы играли в Medal of Honor Heroes 2, и вы почувствуете это только после того как войдете в игру и убьете вашего первого врага.
Medal of Honor Heroes - это  - продолжение знаменитой линейки игр Medal of Honor. Линейка М.О.Н, всегда была душой игр по мотивам Второй Мировой Войны и эта часть серии не исключение. В этой части вы, как всегда, патриот своей страны и боретесь с ее врагами.  Хотели почувствовать себя героем? - эта игра создана специально для вас!

Хорошо солдаты слушайте и слушайте хорошо! Некоторые из Вас закончили предыдущие игры серии, но самое главное, что надо помнить - никто не живет вечно! Вы начнете игру с миссии, точно так же как все остальные игры серии. Вы начинаете нападать на противников, место действия - конечно пляж.

Управление  - осталось таким же как и в предыдущей части. Прицеливание осуществляется аналоговым стиком, таким образом, Вы можете очень легко и быстро нацелиться на врага. Кнопка R  - отвечает за стрельбу, а позиционные кнопки отвечают за смену оружия, а так же за изменение масштаба изображения.
В принципе удобно, но, если честно, перед тем как убивать горы врагов, придется немного освоиться. За выполнение миссий вам присваиваются медали.

Графика действительно очень хороша. Иногда даже кажется, будто игру переносили с ПС2. Есть в этой игре и превосходная игра по wi-fi до 16 человек.

Единственный серьезный минус в этой игре - сюжет. Вторая мировая выходит из моды  - настало время смены концепций. Однако, авторы не посчитали нужным менять то, что и до этого продавалось не плохо, а потому терпим.
В игре присутствует 3 компании. В среднем, игра проходится часов за шесть. Удовольствие способен продлить мультиплеер.

# MEDAL OF HONOR HEROES 2

Итого - мы имеем, неплохой, пусть и заезженный, сюжет, неплохую систему управления,  скрытые цели.
Из минусов - сильная схожесть с первой частью. Нового здесь только обложка и диалоги с графикой. В общем, эту игру, так или иначе, я советую приобрести всем, пройти все это еще раз очень захватывающе!

Жанр: First person shooter
Разработчик: Electronic Arts
Издатель: EA Canada - Team Fusion
Pros: Ошеломляющая Графика, Точное оружие, Отличная- система управления, и сюжет заставляет вас играть не отрываясь.

Графика 9/10
Звук 10/10
Управление и интерфейс 9/10
Геймплей 10/10

VALKYRIE PROFILE
LENNETH
Судьба мира в
опасности
и лишь твоя душа
спасет его...

**Введение** - *С чего начинаются странствия...*

Беря в руки какую-нибудь игру, вы задумывались над ее значением в игровой индустрии? Вспомните как пузатый водопроводчик Марио открыл эпоху платформеров, а грудастая Лара Крофт дала понять, что героем в игре и женщина может быть. Когда в 1996 году tri-Ace 22 декабря выпускала Valkyrie Profile, она даже мечтать не могла, что их игра встанет на одну планку с монстрами жанра rpg-Final Fantasy. Путешествие отчаянной Ланнет - валькирии, настолько понравилось игрокам, что разработчики просто не смогли обойти и владельцев карманной консоли.

Сюжет игры не замысловат и довольно прост. Основанный на скандинавской мифологии о разрушении мира он не придерживается никаких стандартов. Грядет Рагнарок - гибель всего человечества. Верховный бог Один - правитель святилища богов Асгарда, пробуждает одну из валькирий из святого сна. Ланнет (так звать богиню) должна исполнить долг и выполнить труднейшее задание - собрать души убитых героев на войну с врагом Суртом (повелителем великанов).Дело это интересное и ни сколько не занудное. Хотя некоторые нарекания заслуживает излишняя растянутость сюжетных роликов, но это лишь придирки. Путешествие будет долгим и увлекательным - на громадных просторах Мидгарда (место обитания всех людей) расположились обширные территории как городов, так и подземелий с чудовищами. Большее игровое действие напоминает платформер - в пределах подземелья мы будем бегать и прыгать как в стареньких 2`D платформерах. Но как только мы выйдем оттуда на мировую, глобальную карту, все превращается в 3`D. Но и тут все не просто. Видите ли в чем дело - валькирия богиня и ей не нужны пешие прогулки по земле. Ланнет летает и ей не страшны любые преграды. С высоты птичьего полета видны горы и моря, реки и города. Красота... Это прохождение будет растянуто на 3 номера - сами понимаете материал очень большой и поставить его в один номер не получиться. В первом номере я расскажу о всех героях, об оружии (точнее только о мечах), о всех встречающихся предметах/магии/умениях а так же затрону само собой прохождение, вплоть до середины 4 акта...

Походу прохождения вам будет встречаться ответвления от прямолинейного, как лом, подземелья. Называются они боковыми проходами, и обозначаются в игре как стрелка над головой валькирии с надписью To the front / to the rear.Не стоит этого пугаться.

Некоторые особо сильные монстры и боссы будут казаться не такими уж сильными, если знать, как с ними бороться. Одна из тактик борьбы - это играть с противником на их слабостях. Пример - мертвецы и демоны бояться святости (holy) и, в связи с этим, получают от святой магии и предметов двойной урон.

Всего же в игре 6 стихий на которых и строиться эти тактики.

Игровые стихии:
Огонь (Fire)
Молния (Lightning)
Тьма (Darkness)
Святость (Holy)
Лед (Ice)
Яд (Poison)

*Приблизительная схема стихий*

**Интерфейс и меню**

Что такое меню в Valkyrie Profile -Это просто искусство... С первого взгляда может показаться, что меню тут запутанное, но это только на первый взгляд. Сейчас все попробую понятно и доходчиво объяснить. Нажав на треугольник, мы попадаем в главное меню игры - управление командой ваших персонажей. Экран меню делиться на три раздела: раздел закладок управления, состояние персонажей и игровой статус.

Раздел закладок управления находиться в самом верху игрового экрана и делиться на десять закладок это skill (умения) use item (использовать предмет),divine item (святые предметы),party (партия/команда),ability (способности),equipment (экипировка),transfer (передача),status (статус),configure (конфигурация) и data (дата).

А теперь обо всем по подробнее:

Закладка Skill: меню скилл полностью отвечает за умения ваших персонажей. Нажав на закладку и выбрав персонажа, открываются еще три закладки: learn (учить),set up (выставить),traits (черты характера). Закладка учить ,отвечает не только за обучению умений, но и за повышение характеристик персонажей (сила, ловкость и т.д.).С помощью закладки выставить, можно поставить уже выученные  умения в использование. Черты характера улучшает характер персонажа, тем самым повышая его геройский уровень (Hero Value).

Закладка Use item: менюшка "использовать предмет" - это ваш инвентарь и склад одновременно. Меню предлагает все так же три закладки: use (использовать),transmutate (трансмутация) и convert to Materialize Points (превратить в MP).Закладка использовать позволяет произвести определенное действие с предметом, например выучить через книгу магию или выпить Элексир. Закладка трансмутация - самая интересная вещь: выбрав эту закладку и указав на какой либо предмет, его можно превратить в другой и более ценный

предмет. При выборе закладки превратить в MP, можно превратить любой предмет в очки материализации, своеобразную денежную валюту в Valkyrie Profile.

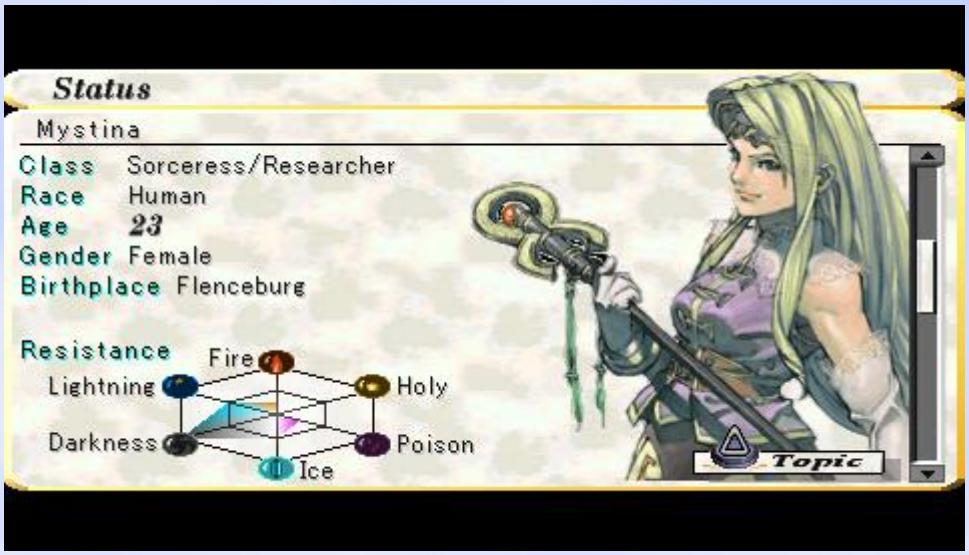
Закладка Divime Item: меню полностью отвечает за покупку доспехов, предметов и оружия. На покупку тратится Materialize Points которые даются в ограниченном количестве каждый акт. Очки материализации можно пополнить через меню использовать предмет/превратить в MP.

Закладка Party : открыв меню партия, попадаем в окно управлением вашей командой соответственно. Здесь есть три подзакладки edit, exp.orb и practice. Закладка edit (составить) ответственна за составление партии. Здесь вы можете поменять одного члена партии на другого. Закладка exp.orb намного интереснее. По ходу игры вы будете получать опыт за различные действия, например: срубили дерево или статую по ходу уровня - получите опыт (event exp).Весь опыт от event exp помещается в этой закладке и теперь вы можете спокойно распределить этот опыт между всеми персонажами. Закладка practice (практика) - тренировочный бой, который не даст ни опыта, ни денег. Эта закладка нужна для того, что бы потренировать комбо удары и магические приемы.

Закладка Ability :нажав на эту закладку и выбрав одного из персонажей можно установить у персонажа порядок нанесения ударов. Если персонаж магической профессии, то через эту менюшку ставиться использование одной из его боевой магии по умолчанию.
Закладка Equipment: ну, я думаю, здесь все понятно. Меню отвечает за экипировку персонажей. Chng отвечает за саму смену экипировки. Remove просто снимает любой одетый предмет. Best отвечает за автоматическое одевание лучшей экипировки, которая у вас есть в инвентаре.
Закладка Transfer :самая важная закладка в игре! Позволяет отправлять обученных героев на службу в Вальгалу (Асгард).Отправить героя можно только с положительным Hero Value, то есть если у определенного героя будет написано Hero Value -17,то его нельзя будет отправить.
Закладка Status: позволяет просмотреть полную информацию о персонаже.
Закладка Configure: закладка изменяет игровые настройки.
Закладка Data: закладка позволяет сохранить/загрузить игру. Сохранить игру можно только на сейв-точках в подземельях или на глобальной карте.

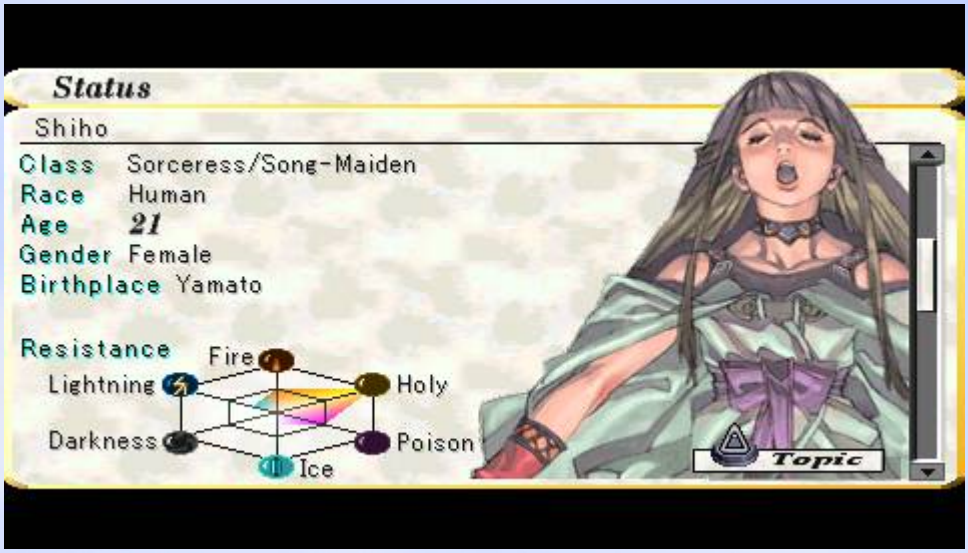
**Раздел состояния персонажей**
Этот раздел находиться ровно посередине игрового экрана. Здесь показывается уровень, здоровье, количество текущего опыта и через какое количество опыта будет получен новый уровень для каждого из четырех членов вашей команды.
Раздел игрового статуса
Находиться в самом низу игрового экрана. Показывается текущее игровое время, количество "очков материализации", текущий игровой акт и период.

**Описание героев**
В Valkyrie Profile все герои колоритны и кажутся живыми. Здесь находятся общие характеристики. Обратите внимание на пункт Resistans (сопротивление) - персонаж получает меньше урона от определенной стихии. Всех персонажей, всех...

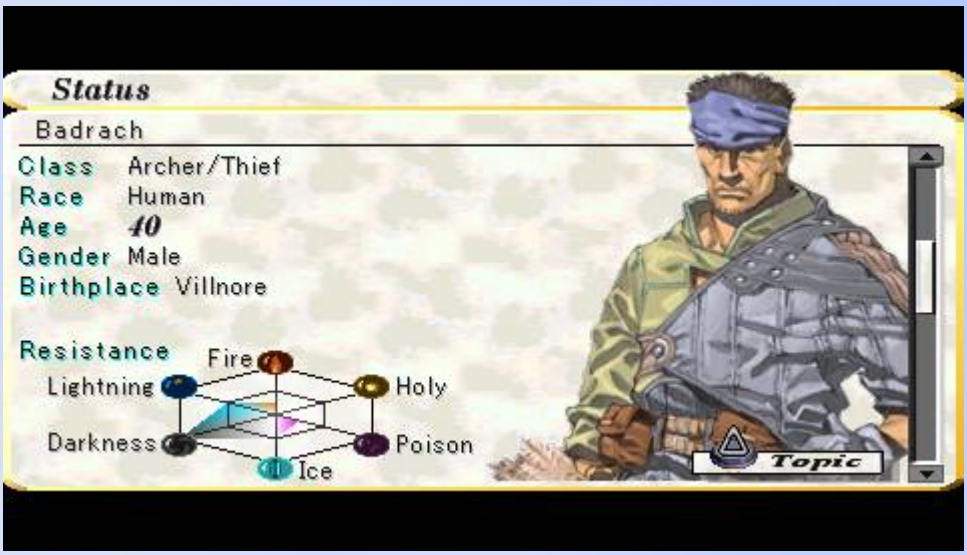


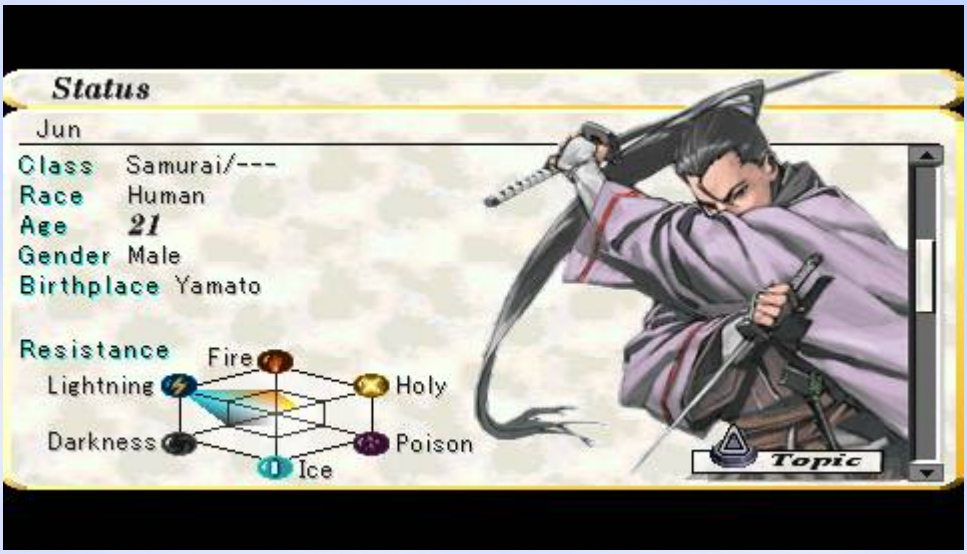
Status
Suo
Class Samurai/---
Race Human
Age 24
Gender Male
Birthplace Yamato
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic

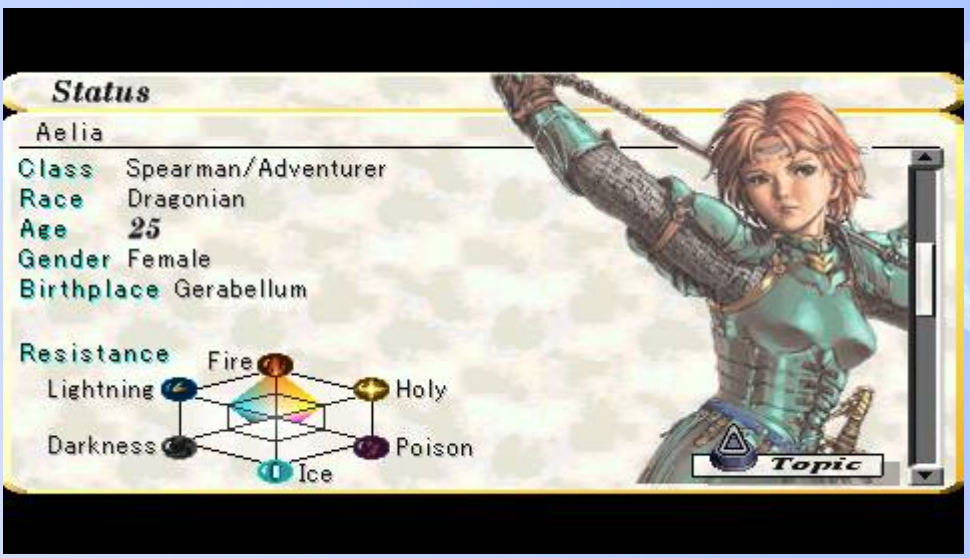
Status
Jayle
Class Swordsman/Knight
Race Human
Age 20
Gender Female
Birthplace Gerabellum
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic

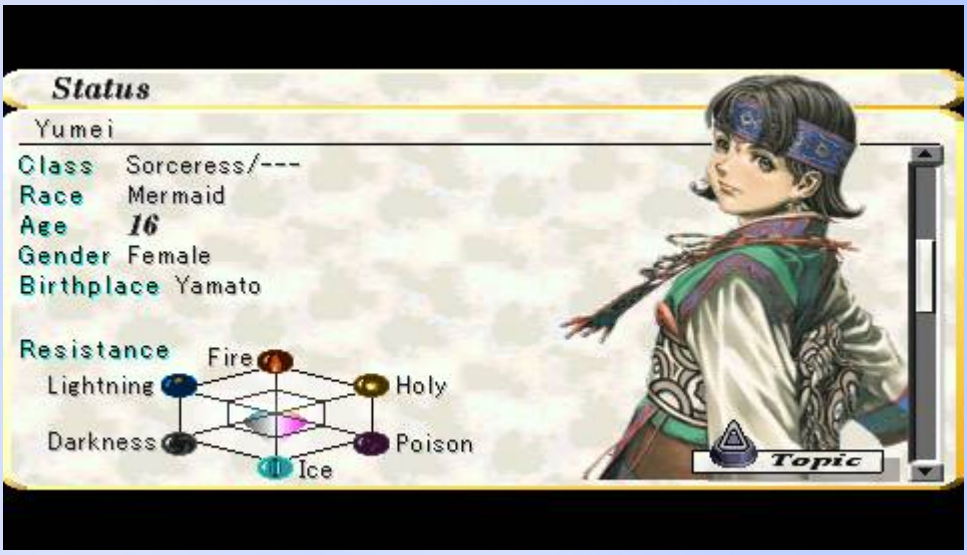

Status
Shiho
Class Sorceress/Song-Maiden
Race Human
Age 21
Gender Female
Birthplace Yamato
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic

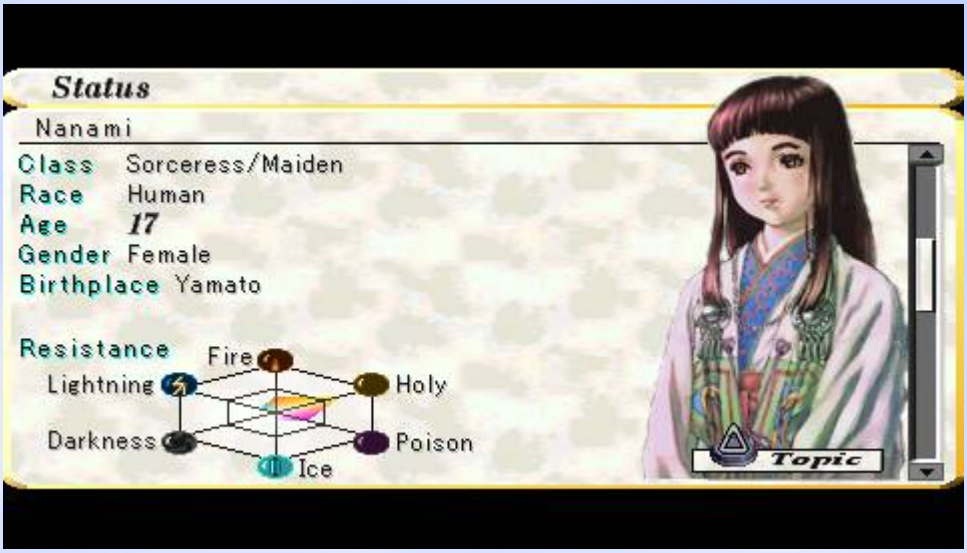
Status
Lorenta
Class Sorceress/Teacher
Race Human
Age 36
Gender Female
Birthplace Flenceburg
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic


Status
Badrach
Class Archer/Thief
Race Human
Age 40
Gender Male
Birthplace Villnore
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic

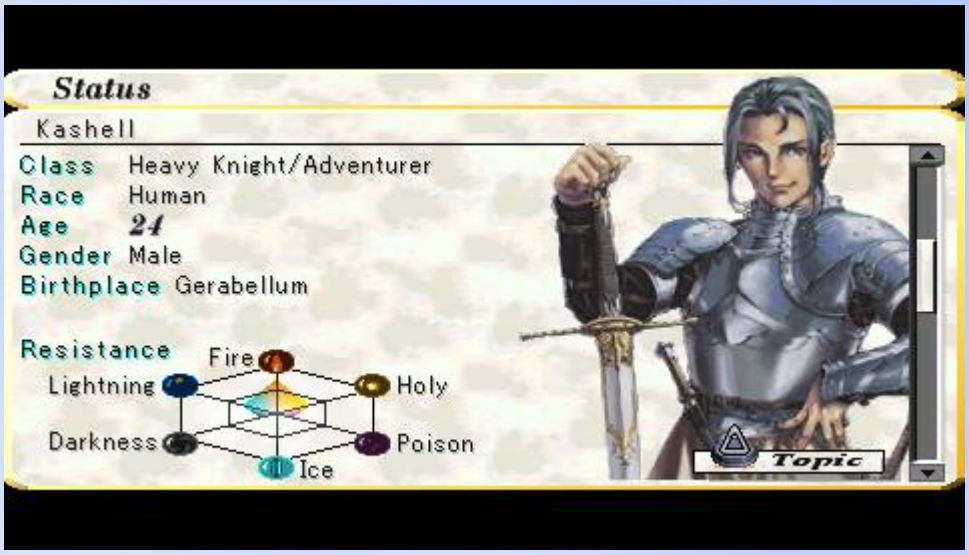

Status
Jun
Class Samurai/---
Race Human
Age 21
Gender Male
Birthplace Yamato
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic

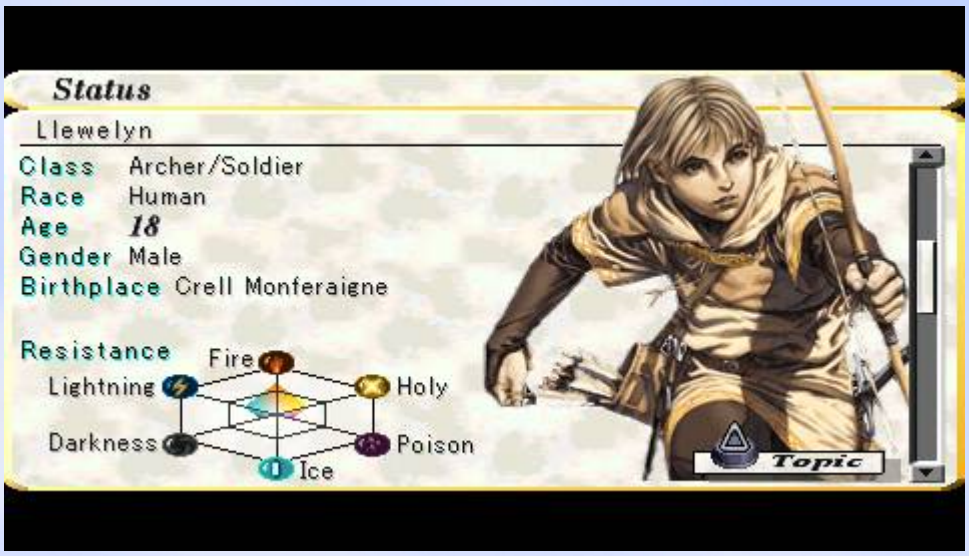

Status
Aelia
Class Spearman/Adventurer
Race Dragonian
Age 25
Gender Female
Birthplace Gerabellum
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic

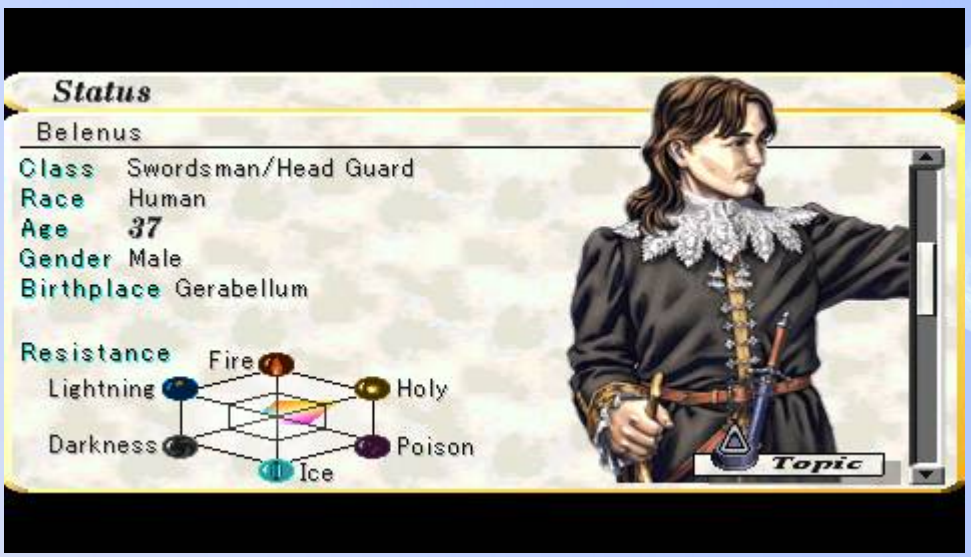

Status
Yumei
Class Sorceress/---
Race Mermaid
Age 16
Gender Female
Birthplace Yamato
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic

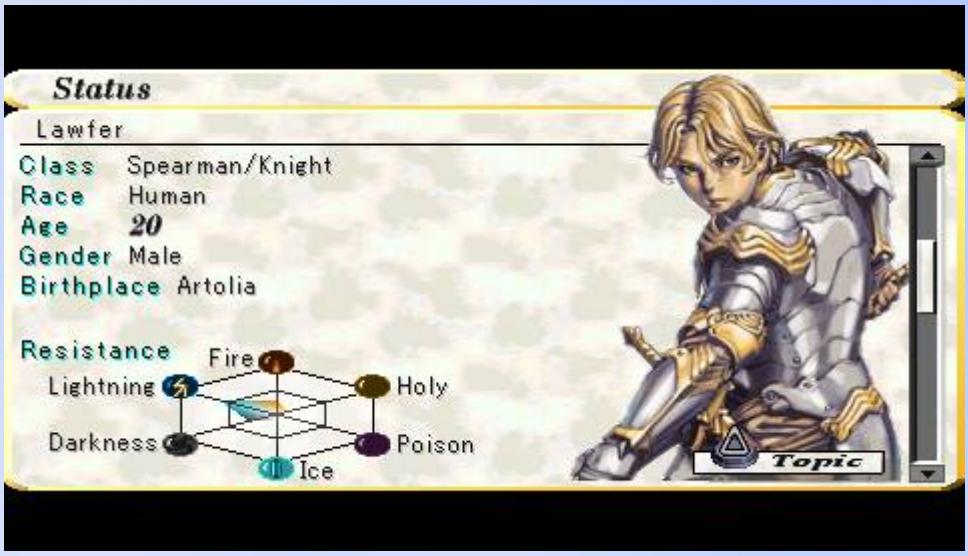

Status
Nanami
Class Sorceress/Maiden
Race Human
Age 17
Gender Female
Birthplace Yamato
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic

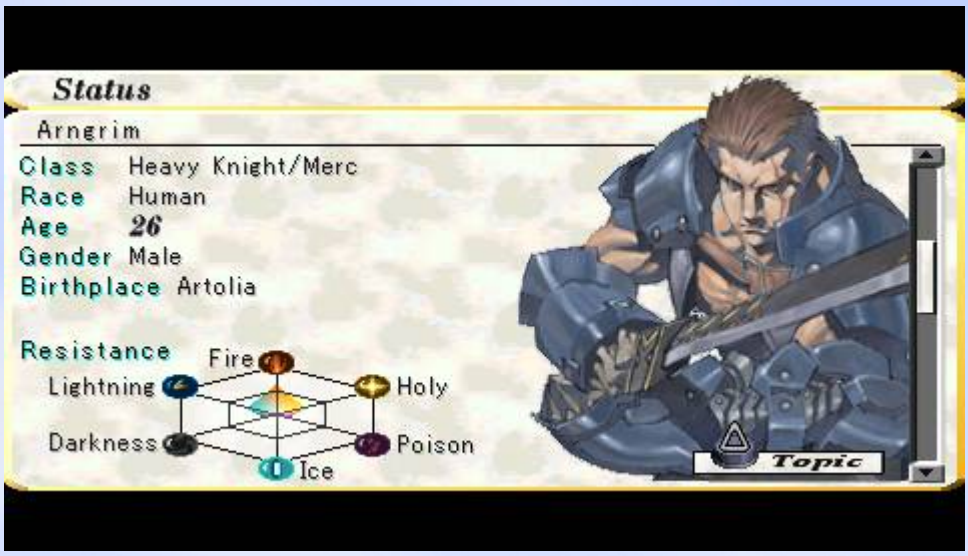
Status
Janus
Class Archer/---
Race Human
Age 40
Gender Male
Birthplace Crell Monferaigne
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic

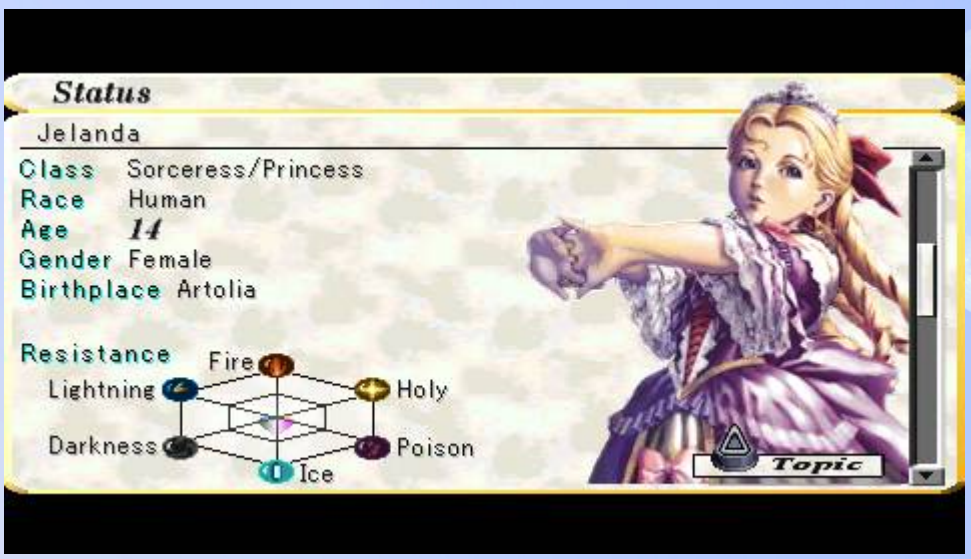

Status
Kashell
Class Heavy Knight/Adventurer
Race Human
Age 24
Gender Male
Birthplace Gerabellum
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic

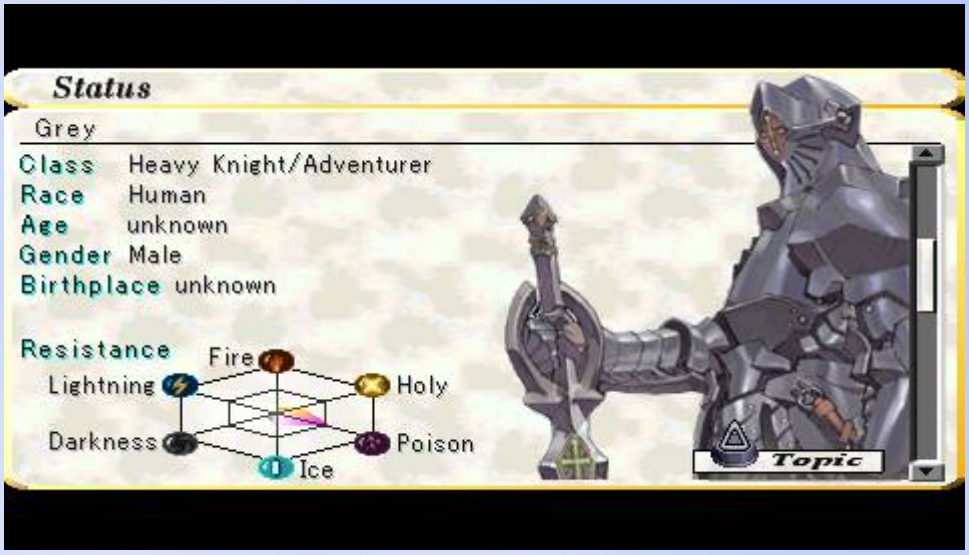

Status
Llewelyn
Class Archer/Soldier
Race Human
Age 18
Gender Male
Birthplace Crell Monferaigne
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic

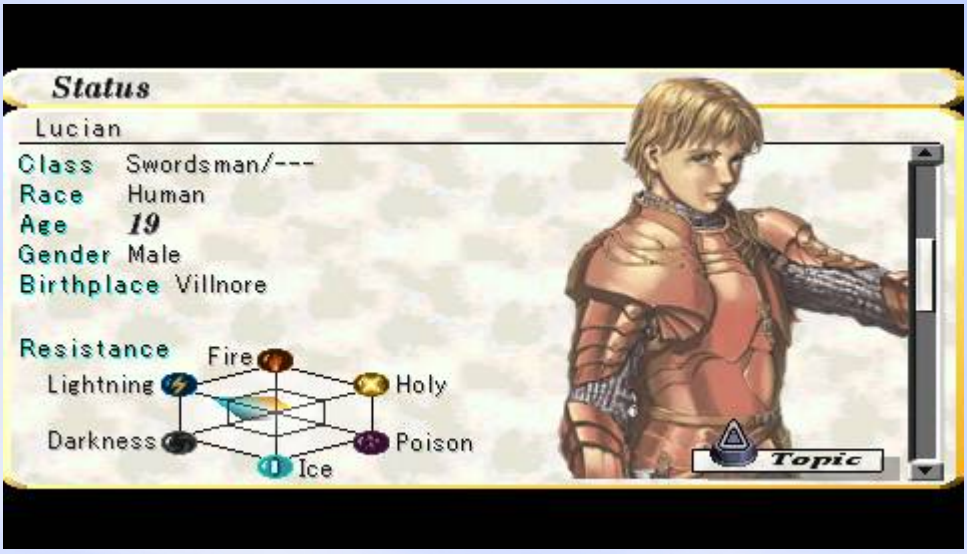

Status
Belenus
Class Swordsman/Head Guard
Race Human
Age 37
Gender Male
Birthplace Gerabellum
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic


Status
Lawfer
Class Spearman/Knight
Race Human
Age 20
Gender Male
Birthplace Artolia
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic


Status
Arngrim
Class Heavy Knight/Merc
Race Human
Age 26
Gender Male
Birthplace Artolia
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic


Status
Jelanda
Class Sorceress/Princess
Race Human
Age 14
Gender Female
Birthplace Artolia
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic


Status
Grey
Class Heavy Knight/Adventurer
Race Human
Age unknown
Gender Male
Birthplace unknown
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic


Status
Lucian
Class Swordsman/---
Race Human
Age 19
Gender Male
Birthplace Villnore
Resistance
Fire
Lightning
Holy
Darkness
Poison
Ice
Topic

**Описание оружия, доспехов и экипировки**

Оружия в игре много, даже слишком много. Делиться оно на несколько видов -это полуторные мечи, тяжелые двуручные мечи, катаны, копья, магические посохи и луки. Причем каждый из персонажей пользуется только своим типом оружия. Каждое оружие имеет определенное количество ударов, которое можно нанести за один ход. Максимальное количество ударов за ход-это 3.Когда вы просматриваете характеристики оружия, количество ударов обозначается так: O O X - это значит что оружием можно ударить лишь 2 раза за ход. Как вы поняли, круг обозначает, что удар открыт, а крест - что удар закрыт. Некоторое оружие имеет свойство ломаться, но обычно это очень слабые, барахольные мечи и луки. Ближе к середине игры можно будет раздобыть холодное оружие с каким-нибудь эффектом, например заморозка или отравление. Ниже в описании, я укажу все характеристики холодного и стрелкового оружия, которое встречается в игре.

**ОРУЖИЕ**

*Полуторные мечи*

*Простые, не магические мечи*

Antler Sword (O X X) - Attack:100 Attack Trust:30 Hit Trust:32
Viking Sword (X X O) - Attack:70 Attack Trust:7 Hit Trust:27
Faim Fenn (O O O) - Attack:60 Attack Trust:1 Hit Trust:25
Walloon Sword (O X X) - Attack:300 Attack Trust:12 Hit Trust:40
Colichemarde (O X X) - Attack:150 Attack Trust:21 Hit Trust:45
Sinclair Saber (O X X) - Attack:600 Attack Trust:20 Hit Trust:65
Pallash (O O O) - Attack:200 Attack Trust:26 Hit Trust:50
Reiter Pallash (O O O) - Attack:400 Attack Trust:16 Hit Trust:82
Schweizer Sword (O X X) - Attack:620 Attack Trust:40 Hit Trust:70
Estoc (X O O) - Attack:570 Attack Trust:45 Hit Trust:62 (8% шанс поломки).
Damascus Sword (O X O) - Attack:700 Attack Trust:5 Hit Trust:82 (3% шанс поломки).
Bastard Sword (O X X) - Attack:290 Attack Trust:50 Hit Trust:48 (6% шанс поломки).
Dragon Slayer (Dragon Sword) (O O O) - Attack:200 Attack Trust:100 Hit Trust:175 (6% шанс поломки).
Beast Sword(O O O) - Attack:200 Attack Trust:100 Hit Trust:175 (5% шанс поломки)
Valkyrie Favor (O O O) - Attack:1600 Attack Trust:29 Hit Trust:102

***Магические полуторные мечи***

Lightning Edge (O O X) - Attack:70 Attack Trust:62 Hit Trust:40  Эффект: Lightning/DMG + 90%
Radiance Sword (O O O) - Attack:170 Attack Trust:64 Hit Trust:64 Эффект: Holy/DMG + 50%
Ice Coffin (O O O) - Attack:550 Attack Trust:64 Hit Trust:92 Эффект: Ice/DMG + 50%
Scarlet Forge (O O O) - Attack:230 Attack Trust:62 Hit Trust:67 Эффект: Fire/DMG + 50%
Flare Baselard (X O X) - Attack:300 Attack Trust:60 Hit Trust:52 Эффект: Fire/DMG + 50% (5% шанс поломки)

**Катаны**

*Простые,не магические катаны*

Wa-To  (O X X - Attack:70 Attack Trust:20 Hit Trust:45
Tachi (X O X) - Attack:100 Attack Trust:30 Hit Trust:37
Seventh Sword (O X O) - Attack:150 Attack Trust:20 Hit Trust:46
No-Dachi (X O X) - Attack:300 Attack Trust:20 Hit Trust:60
Shisen-To (O O O) - Attack:200 Attack Trust:37 Hit Trust:60
Kongou-To (X X O) - Attack:600 Attack Trust:5 Hit Trust:70
Masamune (O O O) - Attack:400 Attack Trust:27 Hit Trust:75
Muramasa (O X X) - Attack:1000 Attack Trust:27 Hit Trust:77

Магические катаны

Go-Shorai Blade (O X O) - Attack:50 Attack Trust:40 Hit Trust:40 Эффект: Lightning/DMG + 50%
Ten-Horin Blade (O O O) - Attack:150 Attack Trust:41 Hit Trust:66 Эффект: Fire/DMG + 50%
Ama-no-Murakumo Blade (O O O) - Attack:500 Attack Trust:43 Hit Trust:92 Эффект: Ice/DMG + 50%
Demon Blade (O O O) - Attack:200 Attack Trust:48 Hit Trust:67 Эффект: poison/DMG + 50%
Scarlet Lotus Sword (O O X) - Attack:140 Attack Trust:10 Hit Trust:50 Эффект: fire/DMG + 50%

**Двуручные мечи**

*Простые,двуручные мечи*

Two-Handed-Sword (X O X) - Attack:80 Attack Trust:15 Hit Trust:45
Hack-Blade (X X O) - Attack:100 Attack Trust:15 Hit Trust:45
Zweinhander (O O X) - Attack:150 Attack Trust:22 Hit Trust:45
Striking-Sword (X X O) - Attack:500 Attack Trust:7 Hit Trust:30
Claymore (X X O) - Attack:800 Attack Trust:22 Hit Trust:57
Flamberge (O O O) - Attack:200 Attack Trust:22 Hit Trust:52
Brandish-Sword (O O O) - Attack:400 Attack Trust:25 Hit Trust:55
Btutish-Edge (X X O) - Attack:1600 Attack Trust:25 Hit Trust:67

*Магические двуручные мечи*

Vainslayer (O O X) - Attack:270 Attack Trust:55 Hit Trust:57 Эффект: darkness/DMG + 50%
Ignite Sword (O X X) - Attack:50 Attack Trust:40 Hit Trust:40 Эффект: Fire/DMG + 50%
Elemental Edge (O O O) - Attack:80 Attack Trust:32 Hit Trust:40 Эффект: Holy/DMG + 50%
Bahamut Tear (O O O) - Attack:1200 Attack Trust:40 Hit Trust:90 Эффект: Lightning/DMG + 50%
Violet Forge (O X X) - Attack:1300 Attack Trust:42 Hit Trust:70 Эффект: Poison/DMG + 50%

**Описание предметов**

Всего в игре более сотни разнообразных предметов, но действительно полезных очень мало. Здесь приведен список предметов (эликсиры, книги заклинаний, книги умений, исходные предметы для

**Эликсиры, кристаллы и исходные предметы для трансмутации...**

Elixir - зелье, восстанавливающее 50% от максимального DME(Святая Материализованная Энергия - аналог здоровья в Valkyrie Profile)

Banish -зелье, убирающее отрицательные статусы(Яд, Заморозка, Паралич и Обморок (Faint).

Union Plume -оживляет погибших персонажей с 50% DME.

Prime Elixir –зелье, восстанавливающее 100% DME у одного персонажа в партии.

Prime Banish -убирает с персонажей только статус Окаменения (stone) и Проклятия (curse).

Noble Elixir -восстанавливает 100% потерянного DME у ВСЕХ персонажей в партии. Хорошая вещь, только дорогая.

Noble Banish -убирает все отрицательные статусы у всей партии. Держите штучки две-три на всякий случай.

Spectacles -кристалл, позволяющий увидеть умения противника и его слабые стороны.

Might Potion -повышает силу атаки на 50%.эффект длится 2 хода.

Nectar Potion -защищает одного члена партии от нанесения ему отрицательного статуса. Эффект длиться 2 хода. Барахло, однозначно.

Secure Potion -зелье, защищающее на 2 хода от Обморока (Faint).

Lucid Potion -дает невидимость на 5 ходов. Противник не может вас атаковать, но если с вашей стороны произойдет атака, эффект зелья спадает.

Charge Break -жертвуя 30% DME, обнуляет параметр усталости (Charge Turn).Достаточно полезная вещь. Позволяет произнести мощное заклинание или Purity Weird Soul атаку пару раз, игнорируя параметр усталости.

Combo Potion -увеличивает линейку специальной атаки (Special Attack gauge) на 5 единиц.

Orihalcon - вот тут все сложнее. В описании написано, что этот камень дает неожиданную мощь защиты. Я не знаю, что это значит, так как камешек очень дорогой, и я его никогда не покупал.

Lapis Lazuli - добавляет 200 MP (Materialyze Points).

Quartz Gem - добавляет 20 CP (Capacity Points).

Eye of Heaven -камень, позволяющий увидеть карту всего подземелья.

Skill Potion - добавляет 20 CP (Capacity Points).

Holy Crystal /Gem -боевой кристалл. Наносит повреждения с элементом Святости (Holy) всем противникам на поле боя.

Flare Crystal /Gem -боевой кристалл. Наносит повреждения с элементом Огня (Fire) всем противникам на поле боя.

Poison Crystal /Gem -боевой кристалл. Наносит повреждения с элементом Яда (Poison) всем противникам на поле боя.

Shadow Crystal /Gem -боевой кристалл. Наносит повреждения с элементом Тьмы (Darkness) всем противникам на поле боя.

Thunder Crystal /Gem -боевой кристалл. Наносит повреждения с элементом Грома (Thunder ) всем противникам на поле боя.

Ice Crystal /Gem -последний атакующий кристалл. Наносит повреждения с элементом Льда (Ice) всем противникам на поле боя.

Wand of Exchange -в случайном порядке меняет расположение персонажей в партии.

Aqua Vitae -с помощью трансмутации, превращается в Quartz Gem.

Broken Blade -кусок сломанного меча, при трансмутации превращается в Broad Sword.

Citrine -камень, который при трансмутации превращается в Lapis Lazuli.
Holy Drop -при использовании на любом персонаже, повышает его Силу (STR) Интеллект (INT) Сноровку (DEX) и Ловкость (AGL).
Tome of Alchemy -убивает всех монстров на поле боя и превращает их в магические камни, дающие дополнительный опыт.
Burgundy Flask -обычная фляжка, которая при трансмутации превращается в Shadow Crystal.
Nightshade -растение, при трансмутации превращается в Combo Potion.
Base Metal -кусок металла. Трансмутация в Ebony Powder.
Feather -перо, которое при трансмутации превращается Elexir.
Foxglove -обычный камень, при трансмутации превращается в Union Plume.
Raptor's Claw -коготь динозавра. Трансмутирует в Poison Crystal.
Savory -камень, который при трансмутации превращается в Banish.
Vegetable Seed - семечко. Трансмутация в Elixer.
Holy Grail - святой грааль. Повышает все характеристики одного из персонажей на один акт.
Increase Burner of Darlis -интересная вещь. На два периода повышает DME партии на 100 единиц.
Gargoule Statue - неприятно выглядящая статуя гаргульи. Трансмутация в Angel Curio.
Fairy Bottle - артефакт, трансмутация в Gem of Creation.
Bewitcher Statue - артефакт, трансмутация Gem of Actinity.
Предметы с неизвестным значением
Я так и не понял зачем и для чего они нужны. Трансмутации они не подлежат, одеть их невозможно. Может вы сможете найти им применение. В описании буду указывать только название предмета, перевод текста и его вид (кристалл, камень или книга).

**Книги умений**

Avoid (трансмутация Guts) -книга с умением Avoid.
Guts (трансмутация Avoid) -Guts полезное умение - при смерти персонажа есть шанс что он воскреснет с одним DME.
First Aid (трансмутации нет) - 15 % шанс восстановить небольшое количество DME во время боя.
Auto Item (трансмутация Cure Condition) -увеличивает шанс выпадения предметов с поверженных противников.
Throw (трансмутация Splash) -дает возможность кинуть в противника магический клинок, наносящий небольшое количество урона и вскрывающего защиту.
Cure Condition (трансмутация Auto Item) - автоматически снимает отрицательные статусы с персонажа. От уровня умения зависят снимаемые статусы.
Splash (трансмутация Throw) - дает дополнительный урон при атаке от энергетической волны.
Scarlet Edge (трансмутация Strike Edge) -позволяет ввести противника в состояния обморока (faint) . Правда шанс почти равен нулю. Бестолковое умение.
Charge (трансмутация) - дает дополнительный урон при атаке,равный 1.5
Dark (трансмутации нет) - при экипировке данного умения, персонаж получает возможность атаковать
Stun Magic (трансмутация) - шанс ввести противника в состояние обморока (faint) при использовании магии на противнике. Очень полезная вещь.
Concentration (трансмутации нет) - когда магическая спецатака выполнена, персонаж изменяет количество своего DME что бы уменьшить параметр усталости на 2 единицы.

**Барахло...**
Wait Reaction (трансмутация Trick Step) - пока у вашего мага заполнен параметр усталости (charge turn),вы можете атаковать его птицей помощником. Урон от атаки зависит от уровня умения. Сразу скажу что это очень полезное умение.
Mental Reaction (трансмутация) - персонаж обменяет небольшое количество своего DME, чтобы уменьшить параметр своей же усталости. Сомнительной полезности умение.
Adept Illussion (трансмутация) - дает возможность создать иллюзию и увернуться от атаки.
Trick Step (трансмутация Noise Arrow) -персонаж отступает чуть назад и в случае удачи, получает возможность контратаки.
Combo Counter (трансмутация Slanting Rain) -нормальная атака может быть повторена во время контратаки. Барахло.
Defend Pow (трансмутация Attack Pow) -
Attack Pow (трансмутация )
Strike Edge (трансмутация Scarlet Edge) - полезное умение. Шанс 50% что от вашего удара противник упадет в обморок (faint)В
*Магические книги*
Fire Storm (трансмутация Fire Lance) -книга с атакующей огненной магией.
Icicle Edge (трансмутация Frigid Damsel) -книга с атакующей магией льда.
Shadow Servant (трансмутация Dark Savior) -боевое атакующее заклинание с элементом тьмы (Darkness) .
Lighting Bolt (трансмутация Prismatic Missile) -книга с атакующей магией с элементом электричества (Lighting).
Poison Blow (трансмутация Stone Torch) -книга с атакующей ядовитой магией. Накладывает статус Poison на противника.
Stone Torch (трансмутация Poison Blow) -книга с атакующей магией. Наносит урон и накладывает статус Окаменение (Stone) на противника.
Invoke Feather (трансмутация Shield Critical) -полезнейшее заклинание поддержки.Воскрешает убитых персонажей с 80% DME.
Reflect Sorcery (трансмутация Dampen Magic) -заклинание поддержки. В течении 3 ходов отражает всю

**Управление**

Управление в игре не замысловатое и легко в освоении...Смотрите сами:
Управление на глобальной карте:
крест-войти в город/подземелье
квадрат+стрелки направления - лететь в определенную сторону.
круг-лететь в определенное направление.
треугольник-вызов меню персонажей.
start-поиск духов и подземелий.

**Управление в подземельях:**
крест-удар мечом(нанеся удар по монстру, позволяет получить инициативу и право первого хода).
Поднять предмет.
Квадрат - кинуть ледяной шар, при соприкосновении с противником - заморозить его. При соприкосновении с поверхностью - создается ледяная глыба, на которой можно стоять.
круг-прыжок. При прыжке зажать любую из клавишей направления - зацепиться за лестницу или уступ.
треугольник-вызов меню персонажей.
вниз+квадрат - создать ледяную глыбу на земле. Если прыгнуть на нее сверху, присесть и снова нажать квадрат, то Валькирия делает резкий и высокий прыжок. Если встать на одном уровне с ней и присев нажать два раза квадрат, Валькирия сделает резкий скачок назад.
вниз+крест - открыть сундук/мешок.
вниз+круг - подкат.

ВНИМАНИЕ СЮЖЕТ ИГРЫ НЕЛИНЕЕН И ПОРЯДОК ПОЛУЧЕНИЯ ГЕРОЕВ, ПРЕДМЕТОВ, ОПЫТА И НАХОЖДЕНИЯ ПОДЗЕМЕЛИЙ МОЖЕТ ВАРЬИРОВАТЬСЯ

АКТ 1 (0/24 периода до конца мира)

Посмотрев небольшой ролик с титрами Sqare Enix и  как Валькирия красиво дифелирует через цветочное поле, управление пускай и на пару секунд переходит в наши руки. Пробегаем чуть вперед, где начнется разговор со стражем Frei, после чего следует беседа с богом Одином и 3`D ролик о выдаче доспехов. Еще немного разговор и вот место действия с небес сменяется грешным миром земли. Парень в белых доспехах расчищает путь для своего командира-парня со шрамом на лице Арнгрима (Arngrim). Здесь же предстоит небольшая (и самая первая в игре) битва с гарпией. Ни чего сложного - просто жмите по очереди соответствующие персонажам кнопки. В этой сюжетной сценке будут еще 2 битвы - с принцессой Джеландой (Jelanda) превращенной в гуля и некромантом Ломбертом. Проиграть их невозможно, да и полезной/смысловой нагрузки они не несут. Опыта или предметов с боев, к сожалению, тоже не дадут.
По истечению сценки(когда валькирия вылетит из города на глобальную карту) у вас в партии будут четыре персонажа: Валькирия, Богиня Фрея(на ее счет не слишком обольщайтесь, она вас скоро покинет), Джеланда и Арнгрим. Жмите start и находим первое подземелье - Artolian Mountain Ruins. Заходим, не стесняемся...

**Первое подземелье: Artolian Mountain Ruins**

В самом начале уровня есть место сохранения. Подойдите к нему и вызвав меню, сохранитесь. Пропустив первый боковой поворот, бежим вперед и заходим во второй. Убиваем охрану и берем из мешочка Eye of Heaven. Выходим, бежим вправо к лестнице и обследуем верхний этаж. В единственной комнате находим Iron-Barred key. Идем вниз. Возвращаемся к самому первому, пропущенному нами проходу. Подходим к решетчатой двери, жмем крест... вуаля! Дверь открыта! Заходим в комнату с множеством лестниц. Фрея даст некоторые полезные указания - советую их почитать. Падаем вниз и оказываемся в казалось бы безвыходной ситуации - перед нами высокая стена. Перепрыгнуть ее невозможно, так что подходим в плотную к ней и создаем ледяные ступени на одной из сторон стены. Быстро прыгаем по ним и оказываемся наверху. Пока не идем в правый проем, а спускаемся вниз по лестнице и прыгаем с платформы влево. Впереди с левой стороны висит маленькая платформа с двумя сундучками. Подходим в плотную к лестнице(но не заходим на нее)Поворачиваемся спиной к сундукам, и присев, жмем три раза квадрат и оказываемся рядом с сундуками. Берем Vegetable Seed и Book of Everlasting Life. Убиваем монстра внизу. В этой же комнате спускаемся на самый нижний этаж и бежим на право. Заходим в комнату, подходим к колонне и нажав два раза крест, сбиваем ее. За это дают 500 event exp и за одно открываем проход к боссу. Теперь возвращаемся в предыдущую комнату и, пробежав мимо лестницы и нескольких статуй на заднем фоне, проходим в боковой проход. Здесь есть небольшой секрет: с обоих сторон стоят монстры и с каждой из сторон можно достать пару хороших вещей. Сначала идем налево. Заходим в дверь и сверху на нас сыплются несколько монстров. Убиваем всех, подходим вплотную к одной из стен и проделываем хитрый фокус. Создаем ледяную глыбу, прыгаем на нее. Создаем новую глыбу, опять прыгаем на нее и так до самого верха. На самом верху, на самой верхней платформе стоят 4 сундука. Берем Nightshade, Quartz Gem, Savory и Angel Curio. Спускаемся вниз и выходим. Нас ждет правая часть комнаты. Входим в нее, проходи чуть вперед и оказываемся на краю шипастой пропасти. Между одним и другим концом пропасти плавает платформа. Здесь есть один секрет - когда сядете на платформу в середине пропасти над вами будет платформа с зеленым сундучком. Прыгнете на нее и забирайте Element Scepter. Идем все так же вперед, убиваем нескольких монстров, заходим в единственный боковой проход и забираем из сундучков Foxglove и первое ваше заклинание Fire Lance. Сразу же одеваем его Джеланде. Возвращаемся тем же путем назад, в сторону той комнаты, где разбивали колонну но не идем туда.

Поднимитесь по лестнице наверх на платформу. Подойдите к верхнему пролому и создайте под собой глыбу льда.Затем прыгаем на нее и уже с нее вправо вверх. Снова повторяем эту операцию пока не запрыгнем на небольшую платформу с лестницей по середине. Поднимаемся по ней и идем в правый проход. Здесь, недалеко от вас, стоит лестница и рядом с ней бродит монстр. Убиваем его и справа от него берем еще один Vegetable Seed. Спускаемся вниз и пробегаем рядом с тремя настенными фонарями (это проход раньше закрывала разрушенная нами колонна). У четвертого фонаря спускаемся в следующую комнату. Прыгаем вниз (ну или спускаемся по лестнице). Идем вправо и забираемся по наклоненному куску стены. С него прыгаем вверх и цепляемся за лестницу. Еще чуть-чуть, и вы окажетесь рядом с сейвточкой. Сохранитесь. Дальше будет босс...А Фрея быстро ретируется и выдаст меч с тройным комбо.

**босс: Elder Vampire - 4800 hp (можно выбить aqua vitae)**

Здесь все просто. С вампиром стоят два Dragon Servanta. Первым делом выносим драконов хитрым способом - кастуем Джеландой Fire Storm и резко бьем Валькирией двойной/тройной комбо атакой.Вместо шторма Джеланды можно ударить Арнгримом и дальше так же бить валькирией. С боссом не много тяжелее - здесь надо провести длинную комбо атаку(просто бейте по вампиру всеми героями) а когда на экране загорится надпись Purity Weird Soul жмите соответствующие персонажу кнопки и смотрите как валькирия или Арнгрим уделывают вампира...

В синих сундучках за боссом лежат Sealed Box и Jewelled Blade Grimrist. Отдаем все что есть в синих сундучках лорду Одину (когда нужно выбрать ответ- выбирайте первый ответ). Получите два раза по +1 Evaluating Level и 100 event exp.Плюс за все отданные артефакты получаем 3000 event exp.
Подземелье пройдено!
Возвращаемся к началу уровня, где Фрея попросит прислать в асгард с Necesary Hero Value 40...
Подходим к стене и, создавая ледяные глыбы и прыгая по ним вверх, выходим из подземелья на глобальную карту.

Получение новых героев в первом акте ...
Не торопитесь искать новых воинов, а возвращайтесь в Artolia. Идите в дом Арнгрима (Arngrim House) и идите в его комнату.Получите Dragon Sword (Dragon Slayer)-самый мощный меч против драконов. Он еще пригодиться... ОБЯЗАТЕЛЬНО СОХРАНИТЕ ЕГО!!!
Жмем start - Валькирия находит первый дух воина - Llewelyn лучник из Crell Monfereigne. Смотрим небольшой ролик о судьбе лучника и выйдя на глобальную карту снова заходим в Crell Monfereigne. Идем вправо до конца и заходим в то место, где Левелин прощался со своей девушкой. Получаем Goddess Pendant.
все здесь делать больше нечего...
Жмем start - Валькирия находит новый дух - Belenus лучник из Lassen. Летим туда и снова смотрим ролик. Как только Беленус присоединиться к вашей команде, снова заходим в Lassen и идем направо - до конца. Заходим в дом Беленуса и идем в комнату Асаки
(Asaka`s Room). Забираем Pressed Flower и уходим из города на глобальную карту.

**Второе подземелье: Forest of Woe**
Сразу бегите влево и возьмите Eye of Heaven.
Важно: Бежим вправо до конца и входим в участок где бродят Dragon Servant (драконоподобные существа с мечом).Убиваем и в том же участке открываем сундук с полезнейшей магией-Icicle Edge. Сразу же учим его и даем Джеланде. Далее ничего особенно полезного в подземелье нет, кроме, пожалуй, одного. Прочистите всю левую часть карты и найдете два красных сундука, охраняемые Dragon Servant`ом. Берем два Element Scepter. В середине карты будет лежать охраняемый монстром мешочек с Lapis Lazuli.Обследуем правую часть уровня и находим сейв точку. Сохраняемся - дальше нас ждет босс...

*босс: Insane Yeti - 5200 hp (можно выбить ebony powder)*

Надо начать что босс тут не один. Безумных Йети выходят сразу три штуки. У них очень большое сопротивление к оружию, так что концентрируйте все атаки на одном из противников. Противник часто делает защиту от комбо(combo guard),а мощным ударом лап наложить Faint. Как только выполните комбо и сможете сделать Purity Weird Soul, не стесняйтесь ее делать. Убив первого Йети, принимайтесь за второго и так далее. И победа не за горами...

В сундучках лежит Extreme Guard и Phoenix Feather. Как всегда отдаем все что есть в сундучках лорду Одину. Получаем за каждый предмет по +1 Evaluating Level и 600 event exp. За обе отданные вещи получаем 7000 event exp.

**Третье подземелье: Solde Catacombs**

Бежим вправо и прыгаем в проем на полу. Падаем на кучу костей и забираемся по ним вправо и вверх. Открываем мешочек и берем Attack Pow.Слева бродят Dragon Servant`ы. Расправьтесь с ними, они дают хорошее количество опыта. Выходим через левый проход и видим перед собой две лестницы. Подойдите к дальней лестнице, присядьте и, повернувшись спиной к ней, нажмите три раза квадрат.

Создав под собой большую ледяную глыбу Валькирия перелетит к сундучку. Открыв его получаем Short Bow. Спустившись вниз, входим в следующую комнату. Здесь начинается самое интересное. Ваша задача - найти 4 статуй и, разбив их, передвинуть на их место большие каменные монолиты. За каждый поставленный на место монолит получаем 1000 event exp.

Важно: В этом подземелье не пропустите очень полезное умение Avoid. Найдите его обязательно, чего бы это вам не стоило - если трансмутировать его то получиться супер умение Guts которое при смерти любого из ваших персонажей с вероятностью 70%(при вложении 9 очков умения в него) оно будет воскрешать их! Умение будет лежать в простом сундучке в нескольких комнатах он начала уровня. Не ошибетесь точно - там надо будет подняться по небольшой

лестнице и расправится с одним Ghast`м рядом с сундучком. Главное не сворачивать в боковые проходы и все будет хорошо.

В комнате с последней статуей (серая статуя у большой коричневой двери) не забудьте взять Broad Sword из красного сундучка и Eye of Heaven из мешочка. Что бы взять мешочек, придется немного поднапрячься. Залезаем чуть повыше середины лестницы и с нее прыгаем вправо. Там лежит мешочек. Разбиваем последнюю статую в этой комнате. Откроется дверь и вы получите 5000 event exp. Входим в комнату. Внизу - сейв поинт. Забравшись на верх будьте готовы - в следующей комнате босс. Перед боем обязательно оденьте Джеланде Element Scepter.

**босс: Draw Shaman - 1000 hp (можно выбить sap power)**

Здесь все предельно просто хотя с первого взгляда так и не скажешь.... Впереди Боссов (Draw Snaman`ы) стоит защитник (4000 hp) с большим сопротивлением к повреждению. Шаманы за ним обильно поливают группу заклинаниями fire lance. Что же делать? Все очень просто!

Вариант первый:

Одеваем Валькирии найденный ранее short bow. Теперь мы можем достать магов со второго ряда. Пусть Джеланда бьет их Icicle Edge,а Валькирия наносят повреждения шаманам. Остальные два персонажа либо лечат elexir`ами, либо бьют защитника. На втором третьем - ходу вы убьете шаманов, а с защитником справиться будет уже легче.

Вариант второй:

Нажимаем select и выбираем строчку Magic. Выбираем Джеланду и произносим ее заклинание Icicle Edge. Если на ней одет Element Scepter, то вы убьете обоих Дроу Шаманов с одного удара (уже на первом ходу) и хорошенько раните их защитника...

В синих сундучках лежат Secret of Damascus,Crown of Felmar и Emerald Necklace. Отдаем все что есть в сундучках Одину и получаем за каждый предмет по +1 Evaluating Level и 600 event exp. За все отданные вещи получаем 10000 event exp.

Но не спешите уходить отсюда. Подойдите к правой стене и создавая на ней кристалы и прыгая по ним, доберитесь до двух верхних платформ. Прыгаем на первую платформу и открыв красный сундук, берем Frigid Damsel. Подойдите к краю платформы, присядьте и, повернувшись спиной на лево, нажмите три раза квадрат.Создав под собой большую ледяную глыбу Валькирия перелетит ко второй платформе, где лежит Magic Pow.

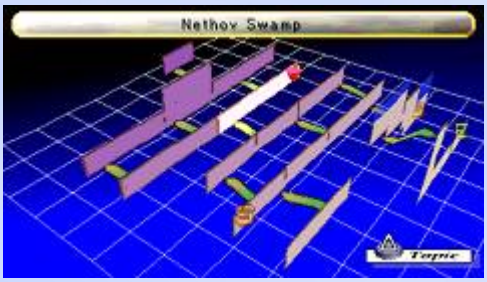
Все,теперь можно уходить.

АКТ 2 (0/24 периода до конца мира)

В начале акта Фрея выдает 3330 pts.
Если вы в течении первого акта отдали все артефакты Одину, то Фрея даст вам(состав предметов может меняться):
Element Scepter, Fire lance, Frigid Damsel, Wait Reaction и Normalize.
Во втором акте для асгарда требуются персонаж со следующими характеристиками:

Necesary Hero Value 50 (Геройский уровень 50)
Warror (Воин)
Tactics (Тактика)
Leadership (Лидерство)
Indentifu (Идентефикация Артефактов)

Получение новых героев во втором акте ...
Перед тем как искать новых персонажей, слетайте на северо-запад глобальной карты к местечку под названием Weeping Lily Meadow и зайдите туда. Посмотрите небольшой 3`D ролик. Все можно уходить. На глобальной карте жмем старт-валькирия находит первого в этом акте персонажа - алебардщик Lawfer из Artolia.Забираем хлопца в белых латах.
Опять на карте жмем страт. Находим магичку Nanami из Hai-Lan.Забрав ее и вылетев из Хай-Лана снова зайдите туда и пройдите по городу в право до конца. Получите Dragonbane-пока что лучшую магическую палочку(точнее это даже не палочка, а меч) для персонажей-магов. Отдайте ее Джеланде-ей это пригодиться.




**Четвертое подземелье: Nethov Swamp**
Первое что нам надо делать, это взять заклинание Shadow Servant - самое эффективная магия на этом уровне. Пробегаем от начала уровня чуть вперед и входим в боковой проход.Теперь взять Shadow Servant есть два способа. Первый - пойти на право по замедляющему движение болоту до конца и, убив пару птиц Vermin`ов,взять из красного сундучка заклинание.
Второй - пойти влево и, обшарив там, можно найти то же заклинание. Здесь есть один хороший предмет - там, где вы нашли второй Shadow Servant (где убивали птиц Vermin),есть боковой проход, где в красном сундучке будет храниться Holy Crystal (Святой Кристалл).
ВНИМАНИЕ обязательно найдите Holy Crystal! Без него прохождение босса этого уровня может затянуться!
Теперь, когда основные предметы собраны делаем следующее - пусть Джеланда выучивает Shadow Servant. Теперь начинаем бегать по всему подземелью и, не пропускать ни одного угла и монстра, убиваем все что движется и собираем все что лежит. Со здешних растений Mantrap Plant дают приличное количество опыта.
Если обыскать левую часть подземелья можно найти сейв-точку. Если от этой точки пройти чуть вправо и зайти во второй боковой проход, то попадем в комнату с секретом. Если в этой комнате пройти влево ближе к замедляющей грязи то можно увидеть край ящика в котором лежит Cure Condition. Обязательно возьмите его. Если в этой же комнате пройти вправо то можно найти мешочек с Short Spear. Теперь возвращаемся к сейв точке и бежим в правую сторону, пока валькирия не остановиться перед деревом и что-то скажет. Впереди гигантское болото, которое не возможно пройти. Делаем следующее - срубаем дерево (кнопка X).Получаем 5000 event exp.

Прыгаем на плавающее бревно (только что срубленное дерево) и убив три Figment`а над головой, с бревна запрыгиваем на кусок скалы. Бежим вперед и находи мешочек с Charge.
Еще один секрет! Рядом с этим мешочком есть боковой проход. Его никак не спутать - это небольшая комната с монстром слева. Но тут есть потайной проход. Пройдите влево и упритесь в край стены. Теперь, не отпуская кнопки передвижения влево, прыгните. Вы окажетесь внутри скалы, где состоится небольшой бой. Все также идите влево пока не наткнетесь на два простых ящика и два красных сундука. Получаем еще один Holy Crystal, Wait Reaction, Eye of Heaven и Element Scepter. Теперь бежим к боссу... Найти его не составит большого труда.

**босс: Dragon Zombie - 13000 hp (можно выбить broken armor)**
Вот этот босс может вас заставить поднапрячся.Мертвый дракон просто непробиваем для вашей магии и оружия.Но можно сделать две вещи,которые убьют босса на первом же ходу.

Вариант первый:
Если вы нашли в этом подземелье Holy Crystal,просто используем его.Босс получит урон 13000 с лишним и отбросит копыта.
Вариант второй:
Если в Artolia вы взяли из дома Арнгрима Dragon Sword, то делаем следующее - во время боя одеваем этот меч Валькирии и атакуем дракона. Босс должен умереть от первого же удара.
Быстрая смерть босса-это не ошибка игры. Просто босс имеет статус такой как Dragon/Dead - против его первого статуса идет отличный и мощный меч против драконов, а против второго-Святой Кристалл, убивающий мертвых.

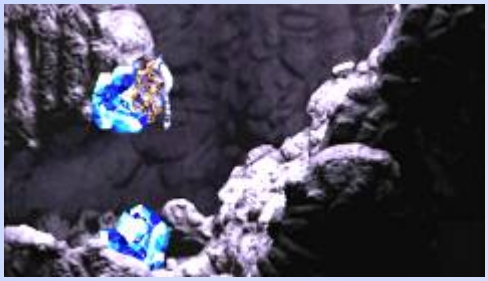
За боссом лежат два артефакта - Bark of the Dryad и Inscribed Fragment.Отдаем все что есть в сундучках Одину и получаем за каждый предмет по +1 Evaluating Level и 1100 event exp.За все отданные вещи получаем 20000 event exp.

Пятое подземелье:Dragoncastle Caverns
Впереди-красная длинная лестница, ведущая в низ подземелья. Сразу скажу что подземелье довольно сложное в описании, так что смысла описывать дорогу к боссу я не вижу - она одна. Главное все время идти в глубь подземелья. Но не спешите рваться к боссу! Тщательно обследуйте каждый уголок. В самом начале примените Eye of Heaven - это поможет разобраться с картой. С левой стороны подземелья есть боковой проход. Заметьте, что проход здесь один, так что пропустить его невозможно. Войдя в проход, сразу же идите в левую комнату - там будут лежать ящик и красный сундук с Lapis Lazuri и Fire Storm. Кроме как вверху слева карты Nightshade и Lapis Lazuri, да Short Spear и Frigid Damsel справа, здесь брать нечего.
Пробиваемся вниз к боссу. Спускаясь вниз по дороге к нему, можно наткнуться на ящик с Savory. Пройдя чуть вперед, наткнетесь на сейв точку. И, пройдя чуть вперед, прыгните и летите по туннелю вниз до конца. Идите в левую часть и зайдите в комнату, где лежат 3 красных сундука, где лежат Aconite,Foxglove и Slanting Rain.

**босс: Lesser Dragon- 9000 hp (можно выбить holy water)**

Босс полностью соответствует прошлому противнику. Те же слабости, только hp меньше. Мертвый дракон все так же непробиваем для вашей магии и оружия. Но босс опять ловиться на старые трюки.
Вариант первый:
Если вы нашли в Nethov Swamp Holy Crystal, просто используем его. Босс получит урон 13000 с лишним и отбросит копыта.
Вариант второй:
Если в Artolia вы взяли из дома Арнгрима Dragon Sword, то делаем следующее - во время боя, одеваем этот меч Валькирии и атакуем дракона. Босс должен умереть от первого же удара.

Отдаем все, что есть в сундучках Одину и получаем за каждый предмет по +1 Evaluating Level и 1100 event exp.За все отданные вещи получаем 18000 event exp.
Хотя вот последний меч можно и не отдавать. Scarlet Lotus Sword - хорошая катана для некоторых будущих персонажей.
Когда убьете босса и соберетесь уходить влево, данная ситуация может ввести в ступор - пробираясь к боссу вы падали по длинному тунелю вниз,а теперь по нему невозможно забраться. Сделайте следующее - посмотрите на рисунок, и встаньте в том же месте где стоит валькирия. Теперь прыгните вверх и создайте ледяную ступеньку. И так до самого верха.



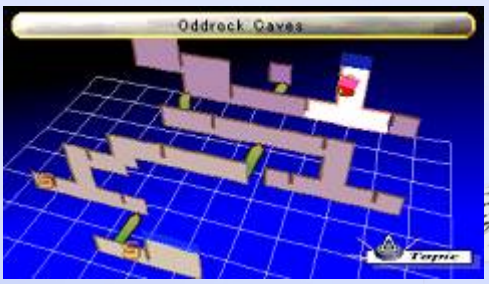
АКТ 3 (0/24 периода до конца мира)

В начале акта Фрея выдает 6420 pts.
Если вы в течении первого акта отдали все артефакты Одину, то Фрея даст вам(состав предметов может меняться):
Element Scepter, Lightning Bolt, Shadow Servant, Slash, Heal, Throw, Extreme Guard и Emerald Necklace.

Во втором акте для асгарда требуются персонаж со следующими характеристиками:

Necesary Hero Value 65 (Геройский уровень 65)
Archers (Лучник)
Find Trap (Нахождение ловушек)
Survival (Выживание)

Получение новых героев в третьем акте...
На глобальной карте жмем старт-валькирия находит первого в этом акте персонажа - рыцарь Kashel из Camille Vilage. Смотрим ролик и забираем воина. Но не спешим жать снова старт - снова зайдите в Camille Vilage и заходим в первый боковой проход-кладбище (graveyard). Идем на лево до конца, валькирия остановиться и дух Кашела возьмет меч Vainslayer. Идем все так же в лево и доходим до гигантской двери. Впереди секретное подземелье Oddrock Caverns.
Опять на карте жмем страт. Находим магичку Yumei из Hai-Lan. Забрав ее и вылетев из Хай-Лана снова зайдите туда и пройдите по городу в право до Seashore (Морской берег). Заходим туда и пробежав на лево, получите Fragment of Lapis Gem.
И снова жмем старт... И снова городок Hai-Lan. На этот раз к нам присоединится дух Jun`a - первого воина, использующего катаны.




**Шестое подземелье: Oddrock Caverns**

Принесите Eye of Heaven. Будет намного легче.
Внизу лестница по которой ходит монстр - рыцарь. Спрыгиваем вниз и убиваем его. Пробегаем в право и спускаемся по лестнице. Если пройти в право до конца, то можно найти комнату с Dragon Zombie. Позади него лежит ящик с Bastard Sword. Возвращаемся назад и бежим влево. Заходим в первый боковой проход и забираем умение Defend. Выходим и бежим дальше. Аккуратнее со статуями и ловушками глазами. Коснувшись статуи, вы заморозитесь. Тот же эффект будет получен от прикосновения к синему лучу из глаза. Заходим в следующую комнату. Пробегаем вперед и залезаем на лестницу. Будьте аккуратнее - наверху лестницы глаз ловушка. Заходим в левую комнату - вокруг летают и бродят очень много монстров. Убиваем всех и забираем из красного сундука Flare Baselard. Идем в еще не обследованные территории. Немного погодя можно наткнуться на одну из преград - гигантскую серо-фиолетовую стену, которую невозможно пробить. Это первая загадка. Рядом со стенкой есть глаз, выпускающий синие лучи. Просмотрите траекторию падения луча и поставьте в месте ее падения ледяную глыбу (так же как на рисунке).

Стенка должна заморозится. Теперь подойдите к стенке и разбейте ее мечом. Получите 6000 event exp. Заходим в открывшийся проем и спускаемся вниз убивая всех монстров на пути. Пройдя на право можно отыскать два красных сундука с Warhammer и Trick Step.

Бежим в противоположную (в лево) сторону до конца и заходим в комнату с еще одним Dragon Zombie два красных и один зеленый сундук.Обязательно найдите этот зеленый сундучок - в нем лежит Dragon Slayer. Скоро вы наткнетесь на интересную и сложную загадку. Надо будет также убрать фиолетовую стенку. Для этого поставьте ледяные глыбы сделанные валькирией так, как показано на рисунке и быстро бегите к левой части комнаты где стоит стена. Разбиваем ее и получаем 12000 event exp. Следующая проблема это еще одна фиолетовая стена и сразу за ней Dragon Zombie. Спускаемся вниз по лестнице и ставим ледяную глыбу почти рядом со стеной. Еще чуть-чуть и вы наткнетесь на босса...

**босс: Greater Demon - 22000 hp (можно выбить poison blow)**

Вот это босс так босс. Действительное хорошее испытание для команды. Слабым персонажам здесь делать нечего. Вот что нужно усвоить чтобы победить его: нужно по максимуму выучить умение Guts (его надо было трансмутировать из Avoid, который брался в Solde Catacombs).

Бесплатное воскрешение этим умением очень облегчит вам жизнь.Greater Demon балуется заклинанием Death Wish (Желание Смерти) снижая здоровье одного из ваших персонажей до одной еденицы. Перед боем закупитесь хорошим комбо оружием с несколькими открытыми слотами под удар, либо оружием с большим показателем атаки (Colichemarde или Waloon Sword для Валькирии, Zweinhander либо Striking Sword для Арнгрима).Тактика очень проста но все таки... Делаем большое комбо, и, как только появится надпись о приеме Purity Weird Soul, применяйте его. Как только демон делает Death Wish, не медлите и лечите раненного персонажа. Старайтесь постоянно проводить длинные комбоатаки и победа у вас в кармане.

**Седьмое подземелье: Gorhia Cult HQ**

Сразу скажу, что штаб квартира культа Горхия одно из моих любимых уровней. Почему? А черт его знает...Хотя нет скажу. Штаб квартира Горхия имеет интересное прохождение - на уровне два босса и сначала штаб пуст и в нем нет ни одного монстра. Но как только найдете первого босса и победите его, уровень преобразиться! Вокруг станут ходить тучи монстров. Ну, пожалуй, начнем...
Бежим мимо колонн на право и заходим в следующую комнату. Впереди лестница и боковые проходы. Входим в один из первых и находим простой сундук с Eye of Heaven. Сразу не стесняемся и используем его. Выходим и все так же идем на право. Если пройти до конца на право и никуда не сворачивать, можно наткнуться на ящик с умением Guts. Прежде чем отправиться к боссу, проверьте самый верх карты там в боковых проходах можно найти Sap Power, Qwartz Gem (он будет лежать в одном из доковых проходах в ящичке, но ящик будет скрыт из виду коричневым камнем). Теперь исследуем низ карты - там можно найти сейв точку. Все идем к первому боссу.

первый босс: Thaumaturgist - 2200 hp (можно выбить shadow servant)
Босс слаб, но слабая команда сможет одолеть его с большими трудностями. Так что позаботьтесь о хорошем комбооружии, и положитесь на две вещи в этом бою - заклинание Heal и умение Guts. У босса есть два охранника - два Lesser Vampire, которые балуются магией Hidrophobia - три-четыре удара, снимающие примерно по 500 DME. Вампиры почти постоянно ставят Combo Guard - так что будьте осторожней. Сам же босс Thaumaturgist использует лишь Lightning Bolt. Есть большой шанс наложить на босса статус Обморока (faint), так что пользуйтесь этим...

После первого босса ищите проход в верхние части карты, там будет ждать настоящий босс. Что бы сразиться с боссом, начните сражаться с монстрами и если после сражении вы услышите бой колоколов, значит босс появился.

**второй босс: Noble Vampire - 10500 hp (можно выбить citrine)**
Перед боем закупитесь штук 10 Union Plume и Elixir. Поставьте магию Icicle Edge Джеланде в использование по умолчанию. Это вам сейчас очень пригодиться. Ну вот здесь все более или менее серьезно... Мало того что против нас выступает вампир, так еще с ним три охранника три Will-O'-Wisp - очень неприятные существа.
Будьте аккуратнее с вампиром - он использует Dreaded Dance (десять ударов по одному из ваших героев и в завершении Lightning Bolt). Когда по виспу нанесен урон, он моментально влетает в середину вашей группы и применяет заклинание Explode - оно наносит громадный урон всем вашим героям! По этому скилл Guts должен быть у всех ваших персонажей и выучен до максимального значения! Что надо уяснить в сражение с ними:
открыв select`ом меню во время битвы, и выбрав закладку magic, произносите Джеландой заклинание Icicle Edge - оно заморозит противника и не даст всем виспам наносить по вам урон. Если один из ваших персонажей погиб и умение Guts не сработало, то воскрешайте его Union Plume. Старайтесь как можно быстрее сделать Weurd Soul и помните что самый важный персонаж в этой битве - Джеланда и ее Icicle Edge.Именно это заклинание больше всего наносит повреждений по боссу.
В синих сундучках за боссом лежат Insane Burner of Darlis и Gargoyle Statue. Отдаем все что есть в синих сундучках лорду Одину (когда нужно выбрать ответ- выбирайте первый ответ).Получите два раза по +1 Evaluating Level и 1600 event exp. Плюс за все отданные артефакты получаем 30000 event exp.
Подземелье пройдено!

АКТ 4 (0/24 периода до конца мира)

Вот мы и добрались до середины игры...В начале акта Фрея выдает 9360 pts.
Если вы в течении первого акта отдали все артефакты Одину, то Фрея даст вам(состав предметов может меняться):
Element Scepter, Icicle Edge, Fire Storm, darkness arrow,Auto Item,Faim Fenn, Holy Grail и Ten-Horin Blade.В четвертом акте требования Фреи просто звереют. Теперь для асгарда требуются персонаж со следующими характеристиками:

Necesary Hero Value 85 (Геройский уровень 85)
Negotiator  (Переговрщик)
Trick (Хитрость)
Demon Int (Знание демонов - Демонология)
Hear Noise (Слышать шумы)

Обратите внимание на пункт Демонология - что бы овладеть полностью этим навыком,нужно будет изучить Demon Int соответственно и купить Demonic Tome.

Получение новых героев в четвертом акте...

Все так же жмем start - новый герой живет в Villnore.Это Aelia - девушка-копьеносец в зеленых доспехах. Следующая душа живет в Crell Monfereigne.Арбалетчик Janus весьма неплохой боец.Не спешим искать новые подземелья а возвращаемся в город и идем в Janus house. Забираем Raven Slayer.
Все глубже и глубже углубляемся в дебри сюжета.
Жмем start. Находим 35`летнию магичку из Flencenburg`a

**Восьмое подземелье: Black Dream Tower**
Ну, подземелье не столько трудное, сколько запутанное. Очень тяжело найти верный путь к боссу. Особенно сказать нечего, просто зачищаем от всего что есть. Подбираем предметы, убиваем монстров и ищем путь к боссу...
босс: Wise Sorceror - 25000 hp (можно выбить holy relic)
Забудьте о жалости и сострадании. Это первый серьезный босс на вашем пути. Мало того, что Маг стоит позади своего охранника и находиться вне зоны вашей атаки, так еще и Dragontooth Warrior (между прочим 15000 hp) постоянно атакует Advance Sword`ом - сильной двойной атакой по одному из ваших героев. Помните, я говорил хранить Dragon Sword? Вот где он пригодиться. Даем его в руки Арнгриму. Теперь делаем следующее - позаботьтесь, что бы у всей вашей команды было максимальное здоровье и что бы у каждого было максимальное комбо оружие. Атакуем Арнгримом Дракона dragon sword`ом. Убиваем его с двух ударов. За тем меняем Арнгриму оружие на Elemental Edge и атакуйте мага всей группой, стараясь выполнить Weird Soul. У противника очень сильные магические атаки так что будьте готовы к воскрешению ваших персонажей с помощью Union Plume.Когда у босса останется меньше 5000 он начнет баловаться Fiendish Shape - атакует всех персонажей два раза. В конце придется попотеть, но помните что самая сильная атака в этой битве - это Icicle Edge Джеланды. Постоянно атакуйте этой магией босса.

В синих сундучках за боссом лежат Fairy Bottle и Bewitcher Statue. Отдаем все что есть в синих сундучках лорду Одину (когда нужно выбрать ответ- выбирайте первый ответ).Получите два раза по +1 Evaluating Level и 2100 event exp. Плюс за все отданные артефакты получаем 55000 event exp.
Подземелье с горем по полам пройдено!

**Девятое подземелье: Cave of Thackus**

Вот оно! Красивейшее подземелье, а какая тут музыка! Ммм, закачаешься! Но все пора бежать. Приготовтесь к встрече с интересными врагами.
Бежим в лево. Будьте аккуратны - в следующей комнате есть небольшой участок с водой, затрудняющий перемещение.

Заходим в следующую комнату. Здесь лежит зомби дракон, охраняющий колонны. Вам надо аккуратно пропрыгать до самого верха по колоннам. В следующей комнате, оказавшись в месте показанном на рисунке, не спешите бежать дальше.

Киньте вперед ледяной шар и прыгните на него. Затем по небольшим ступеням наверх влево и вправо. Оказавшись в небольшом проеме, разделайтесь с монстром крабом и заберите из красного сундука Eye of Heaven. Спускайтесь вниз и двигайтесь все так же влево. Скора вас ждет первый боковой проход.

Пока что не заходим а бежим на лево до узкого лаза. Приседаем и делаем несколько раз подкат (вниз +круг).Убиваем краба и берем из красного сундука Strike Edge. Возвращаемся назад к боковому проходу. Заходим и попадаем в комнату с гигантским "бассейном" воды. Внизу ползает краб. Расправляемся но не спешим уходить. Впереди есть небольшой зеленый цветок. Срубает и резко становимся на него. Валькирия медленно поднимается к поверхности. Впереди сейв точка и труп монаха с летающим рядом с ним его же духом. Подходим к духу и говорим с ним (подходим в плотную и жмем крест).
Затем, не отходя от духа, приседаем и все так же жмем крест. Если вы этого не сделаете, то не сможете пройти к боссу.
Доходим до гигантского пространства с водой и, зайдя туда, доходим до конца. Срубаем цветок и встав на него, поднимаемся к поверхности (смотрите рисунок).

В следующей комнате прыгаем чуть вперед и вверх. Дальше - больше. Первая загадка в этом подземелье. Доходим до водопада с весящим шаром позади него. Подпрыгиваем и запускаем в шар, вовремя нажав квадрат, свой ледяной шар.Получаем 30000 event exp.

Возвращаемся чуть назад и идем к панели управления (смотрите рисунок).Подходим и нажимаем крест. Все! Водопад исчез и теперь проход открыт.Получаем 15000 event exp. Чуть впереди еще одна сейв точка. А еще дальше вас ждет босс...

**босс: Kraken - 25400 hp (можно выбить dampen magic)**
Босс жесток, но при правильной игре выноситься на носилках. Главное перед боем одеть не комбооружие, а оружие с большим показателем атаки. Так как рядом с боссом ошиваются три Giant Crab`a, надо побыстрее расправиться с ними. Первое дело убираем с дороги всех крабов заклинанием Icicle Edge. Нажимаем start и, выбрав закладку magic, и указав на Джеланду, сносим всех крабов с одного удара. За тем медленно и верно начинает вскрывать Кракена. Union Plume и Guts здесь будут верными помощниками.

После босса в синих сундучках лежат два артефакта: Bracelet of Zoe и Coin of Fortune.За каждый отданный предмет получаем по +1 Evaluating Level и 2100 event exp. За все отданные вещи получаем 60000 event exp. Возвращаясь назад подойдите к духу монаха и поговорите с ним. Получаем 500 event exp. Все сдесь больше делать нечего...Выходим.

***Продолжение ждите в апрельском номере...***

# Мега софт

## UpDAte

**Time Mashine**

Вот и вышла наконец-то долгожданная программа от Dark_Alex'а,и все владельцы psp slim наверно прыгают от счастья! Ну что а теперь давайте по подробнее рассмотрим эту программу. Time Mashine представляет из себя программу для даунгрейдинга толстой psp с прошивки 3.90м33 на 1.50,но главная фишка этой программы в том что она позволяет запускать программы написанные под ядро 1.50 на psp slim.Но тут не всё так просто, фактически эта программа должна установить кернел 1.50 на psp slim, но по сколько это не возможно из-за новой версии платы, то программа можно сказать, ставит сразу две прошивки на одну psp slim а конкретно первой прошивкой является 1.50 с элементами 3.40(Dark_Alex сделал именно так потому что по-другому запустить 1.50 на psp slim как мы знаем просто не возможно), а второй является 3.90м33-2!Вот собственно, что представляет из себя Time Mashine.

Но кроме этого у неё есть ещё пара функций так сказать они ушли на второй план, а теперь коротко о них. Так, первая дополнительная функция может устанавливать IPLOADER на MS, вторая может конвертировать в сервис режим батарею (Пандора). Также можно эту функцию использовать не только для создании TM, а для DCv4 например! Третья функция может установить прошивку 3.40 OE-A (Только на PSP FAT) и установить прошивку 3.60 M33 (Только на PSP SLIM) и это не считая двух, на мой взгляд самых важных функций! Установка 1.50 скрещенная с 3.40(Slim) и установка 1.50(только для FAT)! Когда вы узнали обо всех функциях этой программы можно перейти к установки Time Mashine!
Так для установки Time Mashine нам понадобится: PSP FAT или SLIM с прошивкой 3.90 M33-2 и выше. Затем скачайте архив с программой (http://iso.pspinfo.ru/5796970),затем скопируйте папки TIMEMACHINE и 360DUMPER в PSP/GAME , а все остальные файлы в корень карты! Затем Запускаем Pandora Installer for 3.xx -R3a,потом жмём круг, затем треугольник.

После этого запускайте TIMEMACHINE, Жмем Install iplloader on PSP MS boot sector ,и потом можно будет выполнить одну из следующих функций:

1.Install 1.50 (FAT) - Установка 1.50 (Толстая)
2.Install 1.50 with 3.40 hw modules (FAT&SLIM) - Установка 1.50 с 3.40 модулями (Толстая и Слим)
3.Install 3.40 OE (FAT) - Установка 3.40 OE (Толстая)
4.Install 3.60 M33 (SLIM) - Установка 3.60 (Слим)
Владельцам psp slim надо выбрать: Install 1.50 with 3.40 hw modules и у них можно сказать есть кернел 1.50!И последнее, как всем этим пользоваться: Вынимаем батарею, вставляем и в это время жмем круг.
У вас стоит прошивка 1.50. И в это же время 3.90 M33-2
Вы хотите перейти на 3.90 M33-2? Просто выньте батарею и вставьте её обратно!
Удачи!

Пустое место,необьяснимо, но факт!

## **FAQ** по использованию кастом прошивок, материал предоставлен Mr.Brick

Думаю, многие из вас после перепрошивки PSP на кастомные (модифицированные) прошивки сталкивались с некоторыми проблемами. Возникало множество вопросов, а ответы приходилось искать путем перелопачивания всего форума.
В этой инструкции, я дам пояснения по этим начальным, но от того не менее важным вопросам.

Настройка PSP после перепрошивки на M33

Перепрошивка PSP – это не просто процесс установки модифицированной прошивки, а еще и ее последующая настройка. Для этого используется специальное меню: Recovery menu. В официальных прошивках такого меню нет.
Для того, чтобы зайти в Recovery menu нужно:
Перевести клавишу выключения PSP в верхнее положение и держать ее так 7 секунд, до тех пор, пока лампочка полностью не погаснет. Теперь зажимаем правый шифт (верхняя боковая клавиша R) и включаем PSP.
На экране появляется следующее меню:
Toggle USB – вкл/выкл режима USB
Configuration -> Основные настройки
Run program at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP
Advanced -> Дополнительные настройки (новичкам очень не советую сюда заходить)
CPU Speed -> Настройка скорости XMB (оболочки) и UMD/ISO игр
Plugins -> Включение установленных плагинов
Registry hacks -> Активация WMA и Flash player, переназначение кнопок «X» и «O»
Exit Выход

Ниже привожу пример настройки Recovery menu, который необходимо исполнить сразу после перепрошивки PSP на модифицированную версию.

Заходим и ставим следующие значения:
1) Configuration ->
Skip Sony Logo (currently: Enabled) Вкл. пропуска загрузки логотипа Sony при загрузке PSP.
Hide corrupt icons (currently: Enabled) Вкл. скрытия битых иконок. Для того, чтобы данный режим заработал, после его включения нужно отформатировать флешку, иначе он может работать некорректно.
UMD Mode (currently: Sony NP9660 – No UMD-) Режим запуска образов игр. Данные режим позволяет запускать образы игр без наличия диска в приводе. Если диск UMD будет стоять в приводе PSP – на данный режим это никак не отразится.
Use VSHMenu (currently: Disabled) Выкл. мини-версии Recovery menu, которое при значениие Enabled вызывается нажатием кнопки "Select", в основном меню. В VSHMenu включены самые важные настройки из Recovery menu. Для удобства, так сказать:) Неопытным пользователям, крайне не рекомендую включать его. Да бы PSP не брикнулась, в результате неудачного эксперимента, а прожила много-много лет:)
Charge battery when USB cable Plugged (currently: Enabled) Вкл. режима зарядки PSP Slim от USB.
Use M33 network update (currently Enabled) Вкл. режима обновления прошивки M33 до более новой версии, через сетевое обновление (с сайта Dark Alexa). При выключенном режиме - через сетевое обновление закачивается официальная прошивка. Данная опция доступна на прошивке 3.80M33 и выше.

2) CPU Speed->
Speed in XMB (currently: Default) Оставляем как есть. Скорость работы оболочки и, соответственно, музыки, видео и Homebrew.
Speed in UMD/ISO (currently: 333 ) Скорость работы образов игр и игр на UMD.

3) Registry hacks->
Activate WMA Активация WMA проигрывателя. Для активации перейдите на эту строчку и нажмите «X» Теперь в папку MUSIC можно помимо *.mp3 кидать и *.WMA файлы.
Activate Flash Player Активация Flash плеера. Для активации перейдите на эту строчку и нажмите «X».Теперь на флешку можно закидывать *.swf мультики. Допустим вы скинули мультик в основную директорию флешки с названием PSP.swf. Для запуска файла запустите Веб-браузер на PSP и введите адрес: file:/psp.swf
Да, *.swf файлы больше 3мб могут не запускаться.

4) Exit Выходим из Recovery menu нажав «X». Простая перезагрузка PSP не подходит, так как тогда наши изменения настроек не сохранятся.
Примечание:
При восстановлениии стандартной конфигурации, а также при форматировании flash1 настройки Recovery menu сбрасываются на стандартные. И их снова следует изменять.

**Что? Куда? Кидать?**

Ладно, перепрошили мы PSP и настроили Recovery menu для игры. Друзья говорят, что кидай образы игр в какую-то папку. У меня такой нет на флешке:( Как быть? А проще некуда:)
Дело в том, что когда флешка форматируется на PSP при официальной прошивке – появляются только «официальные» папки. А в нашем случае нужны неофициальные. Конечно, можно создать их вручную, но я советую отформатировать флешку на прошитой псп. Делается это просто. Заходим в Настройки системы->Форматирование карты Memory Stick. Жмем «X» и подтверждаем форматирование.
В итоге на флешке (помимо основных) появляются следующие папки:
ISO– кидаем образы игр формата ISO и CSO
PSP/GAME150– кидаем Homebrew программы и игры
PSP/GAME– кидаем игры от Sony Playstation 1 (PSX).
Программы и игры отображаются в виде иконок в меню «ИГРА»->Memory Stick.
Да, сохранения игр хранятся в папке PSP/SAVEDATA, поэтому перед форматированием флешки не забывайте делать копию ваших сейвов на компьютер.

**Снятие образа с игрового UMD Diska**

PSP у меня уже давно, но раньше я сидел на официальной прошивке. Так что скопилось много игр на UMD. Есть ли возможность сделать из них образы?
Конечно, есть! Причем нам не понадобятся дополнительные программы.
Заходим в Recovery menu->Configuration. Ищем строку – XMB Usb Device (currently: Memory Stick). Данный параметр отвечает, за то, что именно мы хотим видеть на флешке при соединении PSP к компьютеру через USB.
Вариантов немного:
Memory Stick – на флешке отображается содержимое флешки
UMD Disk – на флешке отображается содержимое вставленного в приставку UMDешника
Flash0-3 – на флешке отображается соответствующий раздел системной памяти PSP. Не советую ничего удалять с этих разделов.
Нас интересует значение "UMD Disk". Выставляем его и выходим из Recovery menu, тем самым перезагружая PSP. Теперь вставляем игровой UMD в привод, включаем режим соединения по USB. Заходим через компьютер на флешку и видим ISO образ. Это и есть образ нашей игры. Копируем образ на компьютер, чтобы затем скинуть его на флешку в папку ISO:)
Ну и в завершении опять заходим в Recovery menu->Configuration и выставляем прежнее значение: XMB Usb Device (currently: Memory Stick).

**Понятие «палености» флешки**

Вроде бы все сделали правильно, закинули образ игры в папку ISO. А она на PSP не отображается, зависает на загрузке. И фильмы не идут, хотя кидаю файл с фильмом формата MP4 в правильную папку VIDEO. Музыка работает с перебоями.
Дело в том, что Sony memory stick бывают 3 видов:

***1) Оригинальная***
Оригинальные флешки брать предпочтительней, так как они более быстрые и корпуса у них более крепкие. Оригинальные флешки поддерживают MagicGate (высокоскоростную передачу данных). Проверить это можно прямо на самой PSP.
Заходим в меню «Видео», к примеру, нажимаем клавишу «треугольник». Если в свойствах вы видете «MagicGate Поддерживается» - вы обладатель оригинальной флешки. Поздравляю! При надписи «MagiGate Неизвестный формат» - вы владелец паленой флешки, со всеми вытекающими.

***2) Паленая***
Паленые флешки отличаются от оригинальных более низкой скоростью записи/чтения. Если на оригинальную флешку файл размером 800 мб записывается за 3,5 минуты, то на паленую флешку такой файл будет писаться минут 12-15. Кстати, сонивские черные флешки (паленые) гораздо медленнее сонивских коричневых с надписью «High Speed». И те, и те делают в китае, но коричневые все-таки предпочтительнее брать (если вы хотите сэкономить).

***3) Бракованная***
Как раз наш случай. Бракованные флешки обычно встречаются среди паленых. Они не могут обрабатывать большие файлы, из-за чего образы игр и не запускаются/не видятся, фильмы не проигрываются. Проще всего проверить флешку на бракованность можно следующим способом: Подключить PSP к компьютеру, записать на флешку Avi фильм. И не отключая режима USB, запустить его через компьютер с флешки. Если не запустится – значит у вас 100% бракованная флешка. Берите чек и несите флешку в магазин, где ее покупали. Говорите, что не запускаются фильмы. Продавцы «в курсе» бракованных партий, так что без проблем сможете обменять флешку на другую или вернете деньги.

**Примечание:**

Перед тем как винить флешку в «бракованности», в случае, если у вас все работает на ура кроме образов игр, проверьте:

1) Recovery menu-> Configuration->UMD Mode (currently: Sony NP9660 – No UMD-)

2) Recovery menu->Advenced->Advanced Configuration – все опции стоят на Disabled

3) Образ игры ISO или CSO вы положили в папку ISO, находящейся в корневой директории флешки

4) Образ игры, который вы скинули в папку ISO состоит из 1 файла. Дело в том, что ISO образы при установленной программе Winrar, тоже определяются как архивы. Поэтому, если после распаковки архива вы получаете не один файл, а файл «UMD_DATA.bin» и папку «PSP_GAME» - значит, вы распаковали сам ISO образ. Этого делать не нужно.

5) Убедитесь, что у вас установлена одна из последних прошивок M33. Посмотреть текущую версию прошивки можно так: Настройки системы->Сведения о системе. Обновитесь:)

**Автор: MR.Brick ©**

Страница дальше не идёт ;-)

Dark Alex

# История пиратов

Компьютерные хакеры одержали победу в битве против Sony и их способом контроля над PSP.
Sony продают свою PSP со встроенным ПО, известным как "Прошивка", которая контролирует консоль.

Прошивка закрывает много возможностей PSP, предотвращая энтузиастов от написания собственных программ, известных как хоумбрю, и запуска этих программ на консоле.

Она также не позволяет смотреть некоторые фильмы, которые небыли куплены на специальных Sony PSP дисках.

Но последний месяц три хакерских команды - Noobz, Team C+D и группа возглавляемая PSP хакером Dark Alex - сотрудничая через интернет, нашли дыру в одной из последних прошивок 3.03.

Используя дыру которую они нашли, они изобрели способ взломать все PSP, несмотря на старость или версию установленной прошивки.

Эта разработка вызвала празднование в PSP-Homebrew обществе, но вызвала тревогу Sony, потому что взломанные PSP можно использовать для игры в пиратские игры.

"Проблема не из за хоумбрю приложений, а из за хакеров, которые "пиратят" комерчиские тайтлы" - сказал представить Sony.

"Пиратство - нелегально, и мы используем любые способы для защиты от него".

"Sony никогда со мной не связывалась, так что я убеждён, что то, что я делаю - легально" - Fanjita (David Court)
PSP Hacker

Но хакеры говорят, что пиратство - не то, что их мотивирует для взлома PSP.

"Моя цель дать возможность как можно большим людям запускать хоумбрю программы", сказал Fanjita, член команды Noobz.

Он добавил: "Каждый имеет право делать со своим "железом" что хочет. Пиратство огорчило меня, и потому что то что мы делаем позволяет пиратству быть, и из за этого нам тяжело морально."

Fanjita - настоящее имя David Court - очень отличается от популярных стереотипов хакеров - одинокий подросток, работающий всю ночь в спальне - Женатый мужчина 34 лет, он состоявшийся профессиональный программист, который пишет серверное ПО для крупных телекоммуникационных компаний и зарабатывает этим на жизнь. Он проводит час или два за ночью, взламывая ПО PSP в своём доме, который находится в Эдинбурге.

Dark Alex больше подходит под хакерский шаблон.

Студент из Испании, его хакерская кличка происходит из его реального имени, Alejandro, и его любви к готике, как он говорит. Он интересуется Японскими Комиксами Манга и котами, но взлом PSP его основное хобби.

"Это забирает большую часть моего свободного времени, более или менее того, которое другие люди могут провести за телевизором".

"В основном я делаю это, потому что это весело - изучать внутренности операционных систем машин, сделанных крупными кампаниями. Я также против DRM (digital rights management - тип защиты электронных копий) и многих его форм, и против ограничений которые не дают устройству показать свой полный потенциал".

Dark Alex сказал, что не смотря на его работу, которая делает пиратство более простым, потому что разрешает владельцам PSP играть в скопированные игры, это не его ответственность.

"Я думаю, что решение как использовать мой софт стоит за пользователями" он говорит.

"Я верю в хорошие намерения пользователей, не так как медиа компании"

Есть много вполне легальных причин, по которым вы бы захотели сделать копию игры для себя со своего оригинального диска, сказал Dark Alex.

"Ты можешь перенести какое-то количество игр на одну карту памяти, что удобнее, плюс игры загружаются быстрее. И что самое главное для меня, это позволяет пользователям их модифицировать, тем самым персонализировать игры", сказал он.

"Я видел хорошие вещи были сделаны в этой сфере, например люди меняли музыку в играх, или делали полные переводы на родной язык".

Когда бы Sony не выпустила бы новые версии прошивки для PSP, три хакерских команды будут состязаться, чтобы увидеть кто может быстрее расшифровать её.

Затем они воссоединятся, чтобы увидеть смогут ли они найти путь её взломать.

Это задание стало тяжелее, так как Sony представила новые и более безопасные материнские платы в последних PSP, и потому прошивки Sony стали более устойчивы к хакерским атакам.

"Когда каждая новая версия прошивок PSP выходит, мы можем увидеть, что Sony добавила контрмеры против вещей которые мы сделали" - сказал Court.

В этот раз она отключила известную ошибку в PSP игре под названием ГТА Либерти Сити Сторис, которая была названа хакерами "exploit".

Загружая новую игру становилась возможным получить доступ к закрытим частям прошивки, называемым "kernel" , что позволяло хакерам запускать програмы собственного написания.

Обновлённый "даунгрейд"

Это дало возможность "даунгрейдить" PSP к более ранним версиям прошивки, которая позволяла использовать хоумбрю.

Откат на старые прошивки не давал запускать новые игры, но это было решено Dark Alex'ом, он с помощью хакера известного как Booster написал собственною прошивку, которая называется Dark Alex's Open Edition.

С этой прошивкой PSP стала не только полностью раскрыта, но еще и стали доступны возможности предыдущих прошивок.

С момента выхода даунгрейдера команды Noobz и OE прошивки от Dark Alex'a, Sony обновляет свои прошивки, заделывая дыры, которые делают даунгрейд возможным.

Любой человек, покупая новую PSP с установленной прошивкой, не сможет сделать даунгрейд пока Noobz, Team C+D и Dark Alex со своей командой не найдут другой exploit и игра в кошки-мышки между Sony и хакерскими командами повторится.
Это то что было раньше, о новой мы напишем  в следующем номере...

# Кодекс

FGADKJ[AWIJ

SGJHSPIUEGHSEPUIGSPEIGUHSIEU

RDGIUP[HSEUGHSPE[GUSPGIES

asdAssdffgh

asdSdTgfhf

sdfKtRtyrtyrtyutruru

dfgEfEggfhghgfhhgfjkjuksgsg

dsfNsNsd[gfj[eiur[

kl;TzTprsdgkesgfseggfsgesl;

sfgszOsdfksehf

sdpjgNdfsdsdfsdfsfefwf

esfsdggfesgswep

zkj;;fohe[fiPSP

vzfl]efiwel]fifP

ewfewpfghyewp[gahweug

**Bounty Hounds(rus)**

Отпереть Нормальный режим:
Закончите игру на легком уровне трудности.

Отоприте Трудный режим:
Закончите игру на нормальном уровне трудности.

Завершение бонуса - Играйте новую основную сюжетную линию:
Закончите игру Единожды. Начните новую игру +, чтобы играть в новую основную сюжетную линию

**Burnout Dominator(rus)**

Неблокируемые Автомобили
Закончите следующие события/задачи, чтобы отпереть связанный автомобиль.

Неблокируемый, Как Отпирать
Американский Классик Зарабатывает золотую медаль (10 000 пунктов{точек})
в Классическом Случае{Событии} Маньяка Падений Ледника Ряда
Классик Выгорания Выполняет 2X Выгорание в течение Классического Черного Ряда
Золотой Случай{Событие} Гонки{Расы} Шоссе
Американский Дрейф Бродяги в общей сложности 3,000ft в течение Фабричного Ряда
Случай{Событие} Вызова{Претензии} Дрейфа Падений Ледника
Ограниченный С-Перформ 15 Попаданий в течение Фабричного Ряда
Гонка{Раса} Падений Ледника
Низкий Наездник Получает Золотую Медаль в Вызове{Претензии} Властелина
в Классическом Ряду
J Разборка Двухместной кареты Автомобиль Двухместной кареты J Дважды{Вдвое} в течение Фабрики
Случай{Событие} Гонки{Расы} Холмов Тосканца{Тосканского диалекта} Ряда
Фабричные Спортивные состязания Зарабатывают 50 000 Пунктов{Точек} Маньяка в Фабричном Черном Р
Золотой Способ Маньяка Шоссе
Фабричные GT Получают Золотую Медаль в Вызове{Претензии} Властелина
в Фабричном Ряду
Настроенный Дрейф Бродяги по 9000ft в случае{событии} Дрейфа
в Настроенном Ряду
Таможенный Предел Двухместной кареты Выполняет 2X Выгорание в Настроенной Автостраде Ряда
Вызов{Претензия} Попадания
Работы М. Типа Зарабатывают 50 000 Пунктов{Точек} Маньяка в Настроенном Ряду
Способ Маньяка Автострады
Настроенная Разборка Мускула Настроенный Автомобиль Мускула 3 раза в течение
Настроенный Ряд Случай{Событие} Гонки{Расы} Работ Steeltown
Двухместная карета Высшего качества Получает Золотую Медаль в Настроенном Властелине Ряда
Вызов{Претензия}
Убийца Зарабатывает 150 000 Пунктов{Точек} Маньяка в Горячем Ряду Прута
Океанский Способ Маньяка Двигателя
Уличный Плут Выполняет 15 Попаданий в Горячем Ряду Прута
Случай{Событие} Гонки{Расы} Петли Автострады
Таможенный Горячий Дрейф Прута 9,000ft в течение Горячего Духовного Ряда Прута
Случай{Событие} Способа Маньяка Ворот

Уличный Прут Выполняет 4X Выгорание в течение Горячего Ряда Прута
Вызов{Претензия} Выгорания Представления{Вида} Tuscon
Зарядное устройство Получает Золотую Медаль в Горячем Властелине Ряда Прута
Вызов{Претензия}
Евро, Высшего качества Зарабатывает 100 000 Пунктов{Точек} Маньяка в Ряду Высшего качества
Способ Маньяка Долины Морального кодекса

**Burnout Legends(rus)**

Компактный ряд Unlockables
Отметьте: Компактный автомобиль сборщика изменяется от каждого диска UMD.

Убийца, компактная Предоставленный в 15 разборках
Компактный полицейский, Предоставленный за бронзу в серебряном озере
или аэропорт T1 и преследование T2
Властелин, компактный Предоставленный в 10.000 пунктах{точках} выгорания
Легенда гангстера, Предоставленная за золото в Пальме лает на вбрасывание легенды
Легенда, компактная Предоставленный за золото в межгосударственной легенде петли
вбрасывание
Randome Компактный сборщик, Предоставленный за золото в серебряном сепараторе озера
Настроенный компактный Предоставленный за 5 золотых медалей

Ряд мускула Unlockables

Мускул убийцы, Предоставленный в 30 разборках
Классическая легенда, Предоставленная за золото в большой уверенной береговой легенде
вбрасывание
Мускул властелина, Предоставленный в 25.000 пунктах{точках} выгорания
J-мускул Ledgend, Предоставленный за золото в аэропорту 1+2 вбрасывания легенды
Полицейский мускула, Предоставленный за бронзу в городе гавани
или преследование долины восхода солнца
Сборщик Мускула Randome, Предоставленный за золото в сепараторе города гавани
Настроенный мускул, Предоставленный за 20 золотых медалей

Специальные Транспортные средства

Гонщик Полицейского Становится Золотым во всех событиях Преследования.
Фиретрак Становится Золотым на всех Событиях Крушения{Краха}.
Босс Гангстера Становится Золотым во всех событиях Гонки{Расы}.

Спортивный ряд Unlockables
Спортивные состязания Властелина, Предоставленные в 100.000 пунктах{точках} выгорания

Способ Зеркала Следа{Курса}
Соберите все автомобили Вбрасывания Легенды, чтобы отпереть способ зеркала

(лево-право отразило следы{курсы}) в единственном{отдельном} случае{событии}.

Отоприте Автомобили Убийцы

Малолитражный автомобиль Убийцы Получает 15 Разборок
Автомобиль Двухместной кареты Убийцы Получает 60 Разборок
Автомобиль Мускула Убийцы Получает 30 Разборок
Спортивный автомобиль Убийцы Получает 100 Разборок
Убийца Автомобиль Высшего качества Получает 150 Разборок

Отпирание Тяжелых Транспортных средств Веса

4WD Сверхпрочные 10 000 000 $ в способе крушения{краха}
4WD Гонщик 2.000 000 $ в способе крушения{краха}
Фургон B-команды 15 000 000 $ в способе крушения{краха}
Городской Автобус 70 000 000 $ в способе крушения{краха}
Автофургон 20 000 000 $ в способе крушения{краха}
Тяжелая Погрузка{Пикап} 1 000 000 $ в способе крушения{краха}
Такси Longnose 50 000 000 $ в способе крушения{краха}
SUV Роскошные 5 000 000 $ в способе крушения{краха}
Такси Трактора 30 000 000 $ в способе крушения{краха}
Грузовик Хлама 90 000 000 $ в способе крушения{краха}

Легкая победа в способе Преследования

Это может казаться нечетным{странным}, но в способе Преследования, если Вы добираетесь перед автомобиль ваша авария попытки преследования, если Вы умеете направить ваш автомобиль в фронт вашего конкурента это будет часто приводить к разборке даже автомобильный брусок{бар} здоровья полон!

Повышение вначале

В начале гонки{расы} в течение обратного отсчета держатся на ускорение (в зависимости от ваших параметров настройки{окружения} контроля{управления}) и в то время как гонка{раса} считает в обратном порядке от 3 (прежде, чем это добирается до 1), поражают тормоз и выпуск (держась на ускорение). Тогда непосредственно перед тем, как это говорит идут (вокруг времени 1, появляется), отпущенный ускорения и поразите это снова, и Вы должны начаться с повышением.

**Tekken**

Чит коды Tekken: Dark Resurrection (playstation portable) :
Миниигра командного нападения (Command attack minigame):
Пройдите режим истории (story mode) 2 раза.

Миниигра Тэккэн Боулинг (Tekken Bowling minigame):
Пройдите режим истории (story mode) 3 раза.

Режим театра (Theater mode):
Пройдите режим истории (story mode) 1 раз.

**Juiced 2 Hot Import Nights(rus**

Отоприте следующие вызовы

Войдите в пароль в пароль незамедлительно.(Enter the password at the password prompt.)

Пароль: Эффект:

KNOX Отпирают Последнего Человека, Стоящего Вызов
YTHZ Отпирают Специальный #1 Вызов
GVDL Отпирают Специальный #2 Вызов
RBSG Отпирают Специальный #3 Вызов
BSLU Отпирают Специальный #4 Вызов
MRHC Отпирают Специальный #5 Вызов
MNCH Отпирают Специальный #6 Вызов
KDTR Отпирают Специальный #7 Вызов
DOPX Отпирают Специальный #8 Вызов
PRGN Отпирают Специальный #9 Вызов
JRWS Отпирают Специальный #10 Вызов
WIKF Отпирают Специальный #11 Вызов
FAMQ Отпирают Специальный #12 Вызов

Бонус соеденения:

Соединитесь с PlayStation2 с Juiced 2: Hot Import Night через USB порт, чтобы отпереть следующие автомобили в гараже.

Citroen C2
Mitsubishi Eclipse GSX
Honda NSX Targa
Toyota MR2 GT Sports
Audi S3 2.0T Quattro

**Godfather**

Поставьте игру на паузу и вводите коды.Каждый код будет работать минут 5,потм его надо будет ввести снова!

1000$:квадрат,круг,квадрат,квадрат,круг,влево.
Полный боекомплект:круг,влево,круг,вправо,квадрат,вправо.
Полное здоровье:влево,квадрат,вправо,круг,вправо,влево.

Переводилось все это дело переводчиком, так что за ошибки нас не ругайте.

Артем "Askent" Васильев - главный редактор. Дизайн журнала, сборка журнала, дополнительное написание и редактирование статей.

Сергей "Трентон" Голиков - главный редактор. Редактирование статей, написание статей, проверка статей.

Лидия "Лунная" Котова - дизайн

Кирилл "Task 9106" Шалдаев - журналист. Подборка новостей и материалов по играм.

Алексей “Xess666” Румянцев – Корректирование статей

ВОПРОСЫ И ПРЕДЛОЖЕНИЯ

Сергей "Трентон" Голиков

ICQ- 483-234-872

Все права защищены. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на журнал PSPinfo строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение, каких бы то нибыло способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения редакции и владельца авторских прав. Незаконное распространение карается законом.

The end